亜細亜中の裏ゲーム情報が超満載!!

POSITIVE



超級電脳情報誌
POSITIVEの総集編
悠涛の最終号!!

第5号
《総集編》

長い長い沈黙破り...

遂にPOSITIVE 5号＋総集編 発刊！

お待たせしました！ＰＯＳＩＴＩＶＥ４号発刊から早１年....。ＰＯＳＩＴＩＶＥ５号の発刊です！！

ＰＯＳＩＴＩＶＥ会報発行から早５年....。そんなＰＯＳＩＴＩＶＥもいよいよ今号で最終号となりました。この長い道のりを振り返ると、本当に色々ありました。それはそれは、もう涙無しでは語れません(^^;

最終号というだけあってかなり骨太な内容になりました。

総ページ数はなんと！！

３２０ページ！！＃＄％♂

今回は本当に死ぬかと思った。後半１週間は徹夜の連続でした。今これ書いてる時点でもう 40 時間くらい起きっぱなし状態です。藤子不二雄先生の気持ちが良ーくわかりました(^_^)

とにかくこれ１冊でＰＯＳＩＴＩＶＥの全てがわかります。僕のパチモノ人生の全てが詰まってます。もう説明する事はありません。とにかく読んで下さい。そして今まで色々と協力して下さったＰＯＳＩＴＩＶＥの仲間達とこの本を買って下さった皆様に感謝の気持ちを込めて....。

ＰＯＳＩＴＩＶＥ 代表 鶴見 和昭

POSITIVE5号 目次

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

高橋名人と僕

構成・村城 充（語り・鶴見 和昭）

高橋名人との出会い

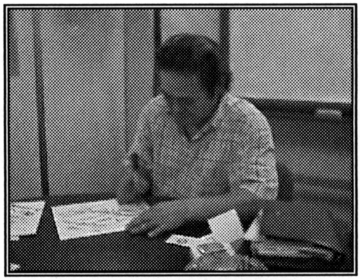


　僕が小学３年生の頃、その後の人生に大きな影響を与えたであろう、１人の大人物と出会った。ファミコン界が生んだスーパーヒーロー、『高橋名人』である。
当時はファミコンブームの絶頂期で、テレビや雑誌にファミコンの文字が出ない日はなかった。高橋名人は、そのブームの立役者と言っても過言ではない人物で、お馴染みの必殺技(?)「１６連射」を引っ下げ、キャラバンなどの各種イベントやマスコミに登場し、人気は既に不動のものとなり、ゲーム少年のカリスマ的存在だった。
僕も例に漏れず高橋名人を見るや否や大ファンになってしまった１人で、以後、毎年キャラバンに通うようになった。その努力も実ってか、名人に顔を覚えてもらえるようにもなった。あの時の嬉しさは、とても言葉では言い表せない。
小６の時、毎日の寝ずの猛練習の末、「ヘクター '８７」の決勝大会に進出。高橋名人にプロフィールを解説してもらうに至ったのだが、惜しくも敗れてしまった。同じく小６の時に再び行われたキャラバンに参加し、高橋名人が当時着ていたＴシャツを直々にもらう。もちろんサイン入りの代物で、今でも大事に保管してある事は言うまでもない。
その後、高橋名人が登場するイベントはマメにチェックし、可能な限り参加するようにしていた。イベント当日は、少しでも高橋名人の近くにいたい一心で、一日中そばにくっついていたのを覚えている。高橋名人もさぞかし邪魔だったろうに、嫌な顔を１つせずに終始笑顔で振る舞ってくれていた。
高橋名人は、ゲームが上手いだけではなく、そんな優しさも秘めた人物だったので、ますますファンになっていった。
もちろん僕のような熱狂的なファンは大勢いて、名人が参加するイベントは常に子供達で超満員だった。学校のクラスの仲間もみんなファンで、毎日、高橋名人とファミコンの話は尽きる事がなく、授業中でも高橋名人直伝の「１６連射」をマスターするべく、机に描かれたコントローラーに向かって、連射の猛特訓をしていたのを覚えている。
僕にとっての高橋名人は、『ヒーローを超えたヒーロー』だったのである。

　しかし、高橋名人は僕が記憶していたよりも活躍時期がさほど長くなく、同時に彼をバックアップしていた雑誌が小学生をターゲットにしていた『コロコロコミック』と言うこともあり、熱狂的なファンのほとんどが小学生と、層はかなり限られていたようだ。
また、キャラバンなどのイベントの開催も頻繁に行われていたのだが、どうしても地方ではタイムラグが生じてしまい、地区によっては名前は知ってはいるものの、活躍に関してはあまり知らない人も少なくなかったようだ。僕達の世代や地域では、類を見ない程の人気者だっただけに、少し残念な気がすると同時に、軽いショックを受けてしまった。
そんな事もあるので、この辺で高橋名人を知らない方の為に少し説明したいと思う。

高橋名人誕生の瞬間

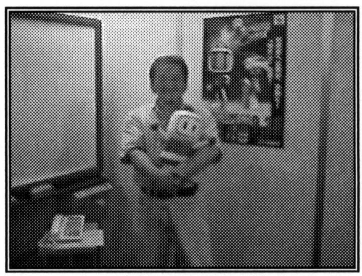
　そもそも、高橋名人がデビューしたのは、今から１０年前の１９８５年3月15日の事。この日、銀座松坂屋の屋上では、「コミック祭り」というイベントが開かれていた。もちろん主催は、小学館の



「コロコロコミック」である。当時、小学生を中心に絶大な人気を誇っていた雑誌のイベントだけに、瞬く間に会場は親子連れで埋め尽くされた。
そして、このイベントのプログラムの１つで、一人の青年がＴＶゲーム(ファミコン)のデモンストレーションを始めた。青年の名は『高橋利幸』。(株)ハドソンの宣伝部に在籍する社員で、彼が操っていたゲームは、自社からこの春に発売された「チャンピオンシップロードランナー」だ。
このイベント・プログラムは、新作ソフトの宣伝が目的だったのだが、観客の目は高橋氏に注目された。ゲーム好きの子供は当然の事ながら、親達も彼のデモプレイに釘付けとなった。ＴＶゲームで遊ばない世代ですら、関心するほどのコントローラーさばきだったのである。
デモプレイを終了後、イベントの司会者は、高橋氏を紹介した。「ゲーム名人の高橋さんです」。アナウンスが終わらない内に会場は拍手と大歓声に包まれ、彼の周りはサインを求める６００人を超える子供達で溢れ返っていた。わずか数十分前まで無名だった２６歳の青年は、もはやヒーローと化していた。ファミコン界初の名人、「高橋名人」の誕生の瞬間であり、数々の伝説の幕開けの瞬間でもあった。

　このイベントの企画発案＆責任者であり、「コロコロコミック」の編集者、秋本輝夫氏(現：ゲーム情報誌「ゲームオン」編集長)は、当時をこう語っている。
『当時、「コロコロコミック」は、どこよりも早くファミコン特集を掲載していました。同時に、ファミコンブームを象徴するヒーローが必要なのではないかと思い、その感触を知る上の手探り的な仕掛けとして、この企画を立てました。軽い狙いはありましたけど、まさかこんなに凄い事になるとは思っていませんでしたよ。』
　後にこのイベントで手応えをつかんだ秋本氏は、ハドソンと組んでファミコンの教祖誕生を目論見始め、８５年８月、夏休みを利用して全国を巡業する「キャラバン隊」が組織された。『正確には、この時から「ゲーム名人の高橋さん」ではなく、「高橋名人」という呼び方を意図的に使うようにしたのです。』とも秋本氏は語っている。
ゲームと言う、偶像の世界に生まれた、最初で最後の実在するヒーロー。それが「高橋名人」なのである。

名人誕生の意図

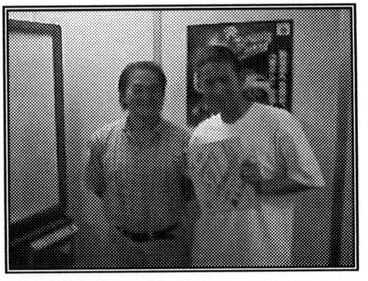


　高橋名人の誕生においては、今でいうところの「ゲーマー」よりも、メーカーとメディアの商業主義的思惑の方が大きかった気がする。つまりは、商品(ゲームソフト)の「宣伝」がメインなのである。
高橋名人と言えどもハドソンの社員であるので、自社のソフトを「宣伝」せねばならない。同時に、小学館とタイアップしているイベントを盛り上げ、成功させる「インストラクター」としての役割も果たさなければならない。最初はこの二つの使命を背負った出発だったようだが、その後「高橋名人」の名はマスメディアの力も借りて、商業主義的な枠を超え、子供たちのヒーローへと変わっていった。
しかし、高橋名人の名は子供の世界だけに留まらないどころか、ゲーム業界の枠を超え始めていた。
　８５年の１２月２２日に、晴海の国際貿易センターでハドソン主催のイベント「クリスマス・ファミコンフェスティバル」が開催された。この時、このイベントを取材に来た東京新聞社が、新聞全段を使って高橋名人を取り上げたのだ。「スーパーヒーロー出現」「Ｔシャツの兄ちゃんは教祖様」----翌日２３日の東京新聞の朝刊は、子供たちに囲まれた彼の笑顔を載せて、大人の世界、つまり、社会

事情として報道したのだ。８５年の夏に誕生した「高橋名人」は、その5カ月後には、ＴＶのレギュラー番組を２本も抱え、子供たちからのファンレターは１日５０通を超えるという、下手なアイドル顔負けのヒーローとなったのである。後に、彼自らが主人公になったファミコン用ゲームソフト「高橋名人の冒険島」もリリースされ、約１００万本のセールスを記録し、彼を主人公にした映画までもが３本も上映された。

高橋名人が話題になると同時に、ゲーム業界には名人乱立の時代が、当然のように到来した。各メーカーがこぞって名人を打ち立てたために、最も多い時期では４０人以上の名人が乱立したこともあったが、そのほとんどが自社の広報や営業の人間を間に合わせただけのインスタント名人だったため、宣伝の要素が多い人物ばかりで、子供のアイドルとは少しかけ離れた存在だったようである。そんな中でも、高橋名人のライバルとして同じくハドソンに在籍(大学生のアルバイト)していた「毛利名人」や、バンダイに在籍していた「橋本名人」は話題を呼んでいた方だろう。

その後の「高橋名人」にインタビュー



デパートの屋上のイベントで、１人の青年、高橋利幸氏が「名人」となってから今年で丁度１０年。高橋名人は今もハドソンの社員としてゲームに携わり続けている。彼の今の仕事はハドソンが発売するゲームのパッケージデザインやマニュアルなどを制作する、印刷物全般に関するディレクターだ。役職で言うと「広報部長」なのである。

実は、今回この企画を始めるに当って、ダメで元々と高橋名人に直接取材のアポを取ってみたところ、意外とすんなりＯＫ。しかも、社外取材も可能に。こちらのスタッフは、みんな高橋名人のファンだけに歓喜と緊張と不安が一編にやってきてパニック状態。各言う僕も、珍しく緊張気味。いざ取材となると、何を話せば良いのか迷ってしまう。１０年前はちびっ子のアイドルだった高橋名人も、今は日本有数のソフトハウスの部長さんだからなぁ。とりあえず失礼がないようにしなくては。
後、緊張と嬉しさのあまり眠れない日が少々続く。久し振りに子供の頃の遠足前の気分を味わった。しかし、この時点でも聞きたいことがまとまっていなかったりもする‥‥。

取材当日、スタッフと共に待合せ場所である都内の某所へ行く。現地で少々打合せをしている最中に高橋名人が颯爽と登場。はっ、早いっス。さすがはビジネスマン。時間には正確ですね。僕の身近の人間も見習って欲しいところです。しかし、まだ心の準備が‥‥。

充　『こんにちは。村城充と申します。今回は突然の取材に応じて戴きまして、ありがとうございました。』

名人『こんにちは。こちらこそありがとうございます。まぁ、軽く行きましょうよ。』

おおっ、全然変わってないぞ。高橋名人は、偉くなってもゲーム少年のアイドルだった頃の名人のままだ。この挨拶で今までの緊張が一気にほぐれた。やっぱり高橋名人は何年たっても凄い人だなぁ。

充　『はじめまして‥‥ってのは適切じゃないか。お久し振りってのが正しいのかな？ 小学生の頃、キャラバンの度に名人に付いて歩いていましたんで。』

名人『あっ、そう言えば何か見覚えあるぞ。何かの大会で優勝しなかった？』

充　『いえ、決勝で敗れました。名人にはコメントを貰ったんですが。』

名人『ヘクターか何かだったかなぁ。なんとなくだけど面影があるなぁ。』

充　『そうです! ヘクターです!!まさか覚えていてくれているとは‥‥。メチャメチャ感激っスよ。ファンの事は覚えているもんなんですか？』

名人『当時のファンは熱狂的だったからね。都内のイベントには毎回来てくれた子もいたしね。この子どこに住んでるんだろう？とかよく思ったよ。』

充　『僕もその口ですよ。名人のイベントには必ず参加していましたから。』

名人『僕も未だに結構取材を受けるけど、昔からのファンの取材ってのは少ないね。みんな社交辞令で「ファンでした」とは一応言ってくれるけどね(笑)。』
充　『僕はそんな似非ファンとは違いますよ。ビデオもちゃんと持ってますし、サイン入りの名人が着ていたTシャツも持ってます。あ～、今日はやっぱりそのTシャツを着て来ればよかった～!!』
名人『もう充分わかってるって。嬉しいから何でも聞いてよ。』
充　『あ、ところで、今更なんですけど、今でも名人とお呼びしてもいいんスか？ 高橋さんとか、高橋部長とかの方が良いのでしょうか？』
名人『ほんとに今更だなぁ(笑)。好きに呼んでよ。』
充　『じゃ、名人で行きますね。やっぱり名人は名人ですもんね。』
名人『なんだかなぁ(笑)。』

充　『最近、メーカーから名人とかって出てきませんよね。どうしてですかね？』
名人『ストリートゲーマーっていうか、そういう人の方が上手いからじゃないの？ メーカーの人間じゃ太刀打ちできなかったりさ。』
充　『確かに。最近の若い奴らは上手いですからね。ゲーム。』
名人『君も充分若いって(笑)。充君は最近は大会とかには出てないの？』
充　『最近は出てませんね。近ごろのゲームは格闘ばかりでちょっと‥‥。』
名人『そうだなぁ。今は格闘がメインだからね。』
充　『格闘界には「鉄人」ってのがいますが、あれはまた別だしなぁ。』
名人『でも、そのうちまた出て来るかも知れないね。』
充　『ミニ四駆のファイターなんかは名人に近い存在ですよね。子供たちからの支持も厚いようですし。あと、最近流行りのビーダマンとか‥‥。』
名人『おっ、さりげなくハドソンの宣伝。やるな(笑)。』
充　『最近ふと思ったんですけど、名人ってプロ・ゲーマーの事なんですか？』
名人『いや、僕はまったく違うものだったと思っているよ。』
充　『じゃあ具体的に名人とはどんな存在だったんですか？』
名人『そうだなぁ。僕らはゲームを面白く見せる人間だったんだよ。最大の目的は自社製品のアピールだろ。その為には製品の魅力を知らなくてはいけないし、自分もその製品に惚れ込まなくてはいけない。好きでない物や面白くない物は人に、特に子供達には薦められないからね。』
充　『確かに、その通りっス。どこぞのメーカーも見習ってほしいですね。僕も子供の頃、一生懸命貯めたお金で買ったゲームがクソゲーだった時は、メーカーに火を着けに行こうかと思いましたからね。マジで。』
名人『危ない奴だなぁ。ウチ(ハドソン)じゃないだろうな。』
充　『ハドソンさんは全然違いますよ。ハドソンのソフトは、どんなに斬新なソフトでも絶対に楽しめますからね。子供過ぎず大人過ぎずも知っている、優良メーカーですよ。仲間内でも、マジで評判良いですから安心して下さい。』
名人『ありがとうございます(笑)。』
充　『でも、またいつか往年の名作のオムニバスでも出して下さいよ。ＳＦＣのキャラバン・シューティングコレクションみたいなやつを。』
名人『あの企画は僕だったんだよ。』
充　『あっ、やっぱり。で、評判の方はどうでしたか？』
名人『評判の方は良かったんだけど、売上げの方は‥‥。』
充　『ありゃ、失礼しました。僕は大好きだったんですが‥‥。話を元に戻しましょう。で、名人は自社ソフトの面白さを世に広める事が最大の目的だったと。社員である以上、それは社会的なヒーローになろうと変わる事はないですからね。』
名人『ま、それが第一の使命だったからね。』
充　『ゲームを面白く見せながらも、大会では常に最強でなくてはならないと。いやはや大変な世界ではありますね。』
名人『いや、何て言うのかな、僕はあまり強さは求めなかったんだ。もちろん子供達に負けるわけにはいかなかったけどね。』

充　『と、言いますと？』
名人『例えば敵を撃ち落とすゲームでも、敵が登場したと同時に撃ち落としちゃったら画面として絵にならないでしょ。８機編隊で輪を描いて攻めてくるシーンがそのゲームの見せ場なら、そこまで待ってから撃ち落とす。それは単純に勝つとか点数上げるだけよりも難しいんだ。』
充　『なるほど、そう言えば当時、名人は何故あの敵をすぐ撃ち落さないんだ？と思った事がありましたが、意図的なものだったんですね。』
名人『失敗したり負けたりするシーンが絵として面白いなら、場合によっては演出としてわざと負けてみせなくてはならない。』
充　『あ、それでたまにデモプレイでやられていたりした訳ですね。名人があまり難易度の高くない場所でやられたりすると、ひょっとしたら今日の名人は体調が悪いんじゃないかとか、実は僕の方が上手いんじゃないかとか思った事がありましたが、総ては計算のうちだったんですね。それでも子供は名人の活躍を応援していたんですから単純ですよね。もちろん僕もその１人だった訳ですけど(笑)。』
名人『でも、たまに本当にやられた事も‥‥。』
充　『あわわ。いいんですよ、子供は名人の手の上で楽しんでいたんですから。でも、そうなると今で言うところのプロ・ゲーマーとは、ある意味で名人の対極に位置する存在なんじゃないですか？』
名人『確かに、今のプロ・ゲーマーは舞台が格闘ゲームって事もあるんだろうけど、負けるのは絶対タブーだよね。僕が格闘ゲームを仕事としてやるんだったら、勝つだけじゃなくて、相手にもワザを出させながらも、それを全部受けきってみせてゲームの面白さを見せなきゃならないんだ。ただ、それだとまず勝てない。』
充　『そうか、確かに格闘ゲームには、削りや時間の関係もありますからね。格闘ゲームが面白くなくなった理由は、強い奴が自分のペースのみで戦うからかも知れないですね。でも、名人が勝ちに徹したら強いのでは？』
名人『それはわからないね。でも‥‥。』
充　『でも？』
名人『勝ちに徹してしまったら名人じゃなくなるんだ。僕らはあくまでも宣伝マンだったんだからね。』
充　『名人は、コンピュータ(プログラム)の見せ場は盛り上げつつ、相手の持てる技を全部出させながらも負けてはいけない。尚かつ、プレイを見ている人には、極端な難しさや簡単さを与えてはいけないし、興味を持たせなければならないと。言ってるだけでもメチャメチャ難しいですね。』
名人『そう。それをやって初めて「名人」と呼ばれるんだ。』
充　『僕が思うに、名人とプロ・ゲーマーってのは、「名刀」と「ピストル」の差だと思うんですよ。』
名人『と言うと？』
充　『どちらも相手を倒す事を最大の目的としていながらも、鍛えぬかれた名刀は見るものに感動や魅了を与える事ができるじゃないですか。だけどピストルは違う。冷たい感じを与えるだけの鉄の兵器ですからね。まぁ、こんな事言うとピストルマニアやプロ・ゲーマーに怒られるかもしれませんが‥‥。』
名人『すごい例えだなぁ。』
充　『実は某漫画の受け売りなんですけどね(笑)。』

充　『あっ‥‥!!』
名人『何？どうしたの？』
充　『こんな所(充のポケットの中)に「連射測定マシン」が!!』
名人『何故そんな所に‥‥って、随分わざとらしいな(笑)。』
充　『と言う事で、是非お願いします。』
名人『なんだそりゃ。でも、久し振りだからどうかなぁ。』
（と言いつつ、測定開始。もちろんおなじみの痙攣打ち。マジでダダダダダ‥‥と凄い音がし、数秒後に測定終了。）
充　『げっ、秒間１３連射。最近、連射はあまり珍しくないですけど、こすりを使わないで１３連

射は凄いですよ。慣れればまた１６連射も可能なのでは？』
名人『どうかなぁ。』
充　『どこの会社にも、こんな記録を出せる部長さんはいませんって(笑)。しかし、高橋名人の生の連射をこんな近くで見られるとは・・・。生きていて良かったっス。』
名人『大袈裟だなぁ。』
充　『この調子なら、まだ連射でスイカを割れそうですね(笑)。』
名人『割れねぇ～よ(笑)。』
充　『じゃぁ、最近はスイカを相手に連射の練習はしてないんですか？』
名人『昔もそんな練習してないって(笑)。あれは、スイカの中に空気を送りこんで膨張させるっていう仕組みだったんだけど、中々上手く割れなくってね。１０回くらいＮＧを出したかなぁ。懐かしいなぁ。』
充　『へぇ、そうだったんですか。じゃぁ、今でも車くらいは指１本で止められるんじゃないですか(笑)？』
名人『止められねぇ～よ。スイカより無理だって(笑)。あれは、車じゃなくてバイク!! だけどさ～、あれは本当に恐かったよ。スタント無しでやったからさ。ジャッキー・チェンみたいに。』
充　『え～、スイカもバイクも特撮だったんだ。知らなかった。子供の夢が・・・(笑)』
名人『嘘付けぇ～!!』
充　『あの映画って、「ゲームキング」でしたよね。何か、妙にアクションシーンが多かったですよねぇ。あっ、今思ったんですけど、ジャッキーのカンフーも観せる事がテーマですよね。その点は名人と同じですよね。』
名人『そうかなぁ？』
充　『映画の撮影って、大変じゃありませんでした？』
名人『台本やセリフを覚えるのが特に大変だったなぁ。』
充　『名人は漫画にもなりましたよね。コロコロで連載してた「高橋名人物語」。あれは本当の話だったんですか？』
名人『本当な訳ね～だろ!!』
充　『あっ、やっぱり(笑)。そうですよね、本当だったら恐いですよね。お腹が空いた時はトカゲのしっぽを食べてパワーアップしたり、セミを捕まえる時はウンコを投げたり。牛のウンコで料理を作ったりもしてましたもんね。』
名人『人間じゃね～よな。あれ(笑)。』

充　『そう言えば、一時期って結構名人が乱立していましたが、名人同士って連絡をとり合ったりはしなかったんですか？』
名人『無かったね。一応みんなライバル企業の人間な訳だし。』
充　『ごもっとも。じゃぁ、名人同士の同窓会とかは・・・。』
名人『ないない(笑)。』
充　『今度僕が企画してみようかなぁ。みんな今頃何やってるんでしょうね？』
名人『業界に残っている人は、かなり出世しているようだよ。橋本名人とか・・・。』
充　『橋本名人は、スクウェアのＰＳラインの広報課で、バリバリ仕事を熟していると聞いた事があります。まだ、あの眼鏡とか蝶ネクタイは着けてるんですかね？』
名人『眼鏡はともかく、蝶ネクタイは着けてないんじゃないの(笑)？』
充　『橋本名人の眼鏡って、伊達だったんですかねぇ？』
名人『いやぁ、あんな変わった赤い眼鏡なんか売ってないんじゃない？多分、伊達だろうね。確認した事ないけど。』
充　『毛利名人はファミ通の編集部員として頑張っているようですしね。』
名人『当時の名人で、今もメディアに顔が出ているのは彼だけかもね。』

充　『最近ゲームが立派に社会的地位を確立しましたよね。昔はどちらかというと嫌われていた分野だったじゃないですか。漫画もそうだけど。』
名人『そうだね。親やＰＴＡには嫌われていたかもね。』
充　『ゲームが認められたのは、やっぱり名人の登場が大きな影響を与えたと思いますよ。子供の

遊びだと思われていたゲーム業界に大人が出現した、みたいな。』
名人『そうかなぁ？』
充　『僕も名人をネタに、親からよく注意されましたから。「名人も“ゲームは１日１時間”って言ってるじゃないの。早くやめなさい。」って。』
名人『あれはそれが狙いだったんだけど、他のメーカーから苦情が絶えなくてねぇ〜。「商品売らなきゃいけないメーカーが、そんな事言ってどうする。」とかね。』
充　『その辺が大人の世界の難しい所ですね。子供は「名人、何て事言うのさ！」って思っていたかも知れませんね(笑)。僕は割と守っていた方ですけど。』
名人『本当か(笑)？』
充　『でも、高橋名人が今時のオタクっぽい人だったら、一般受けしなかったかも知れませんね。』
名人『いかついからな。俺は。』

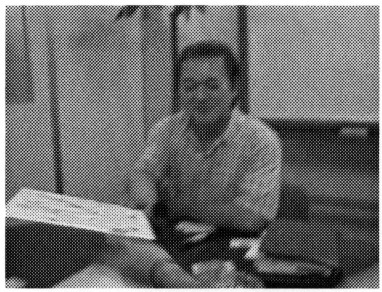
充　『ところで、名人。この後何か予定とかって入っていますか？』
名人『いや、何も。』
充　『じゃぁ、街の方にでも出ましょうよ。一緒に遊んで下さいよ(笑)。』
名人『いいよ(笑)。』
この後、街を少し歩いたのだが、通り過ぎる人は「高橋名人」の存在に気付かないようだ。年配の人ならともかく、同世代やゲーマー風の奴までもが気付かないとは何たる事だ。ここで僕はある実験を試みる事にした。
充　『名人。申し訳ないですけど、少し前を歩いて下さい。』
名人『？』
さて、実験開始。名人の少し後ろから駈けよりながら‥‥。
充　『めいじーん!!』
名人『？？』
むっ、３人程が振り返ったぞ。でも、まだ甘いな。じゃ、今度はパターンを変えて‥‥。
充　『高橋名人〜!!』
おっ、今度は結構な人数が振り返ったぞ。向こうの２人組の男達は、何やら話しながら、ずっとこっちを見てるぞ。
充　『やっぱり知っている人は知っているもんですね、名人。今度は「ハドソンの高橋名人」とか、「ゲームキング」とかで行きましょうか？』
名人『恥ずかしいからやめろって。』

しばらく歩くとゲームセンターが現れた。
充　『名人！ゲーセンですよ。ここはゲーム産業の生の情報を仕入れるため、少し寄って行かねばなりませんね。』
名人『なんだよ、それ。充君、強引だなぁ(笑)。』
充　『友人にも良く言われます(笑)。あっ、名人、プリクラを発見！一緒に撮りましょうよ。』
名人『はい、はい。』
名人との貴重なショットを撮り終え、シールを半分個する。
充　『名人、いい事考えました。今度、ハドソン・バージョンのプリクラを作りましょう。ボンバーマンやハチ助のフレームとかを作るんですよ。もちろん高橋名人と一緒に撮れるフレームも入れるんです。どうですか？』
名人『今度、企画に話しておくよ(笑)。』

ゲーセンで少し遊んだ後、外に出た。すると、今度はカラオケＢＯＸを発見。名人の許可を(強引に)得て、カラオケをする事になった。
充　『名人の歌声を生で聞ける時が来るとは‥‥。嬉しいなぁ。』
名人『じゃ、充君、どうぞ。』
充　『ダメっスよ。今日は名人の歌声を聞きに来たんですから。じゃ、僕がリクエストしますね。え〜と。』
と言いつつ、メニューをペラペラとめくる。

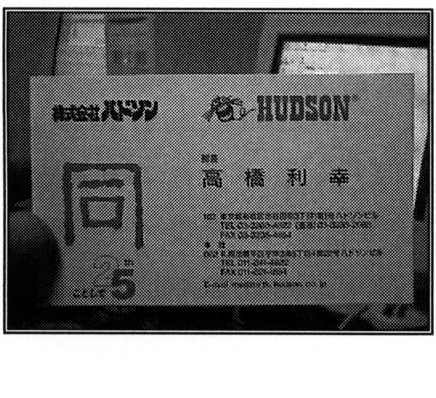
　充　『名人！大変です!!この店、名人の名曲「ランナー」が入ってないですよ。責任者を呼んで来ますんで、少し待っていて下さい。』
　名人『あるわけね〜だろ。責任者なんて呼ぶなぁ。』
　充　『何て心の広い方なんだ。ああっ、名人！「バグってハニー」もないですよ!!ここはやはり責任者を呼んで、きっちり話を着けない事には!!』
　名人『だから普通ないって。しかし、お前、マニアックだな〜(笑)。』
こんな感じで盛り上がり、カラオケが終わる頃には真夜中になっていた。もちろん終電などはとっくにない。それでも負けずに、遊び続け、取材の締めくくり(?)の牛丼を食べ終わる頃には、空は明るみかけていた。

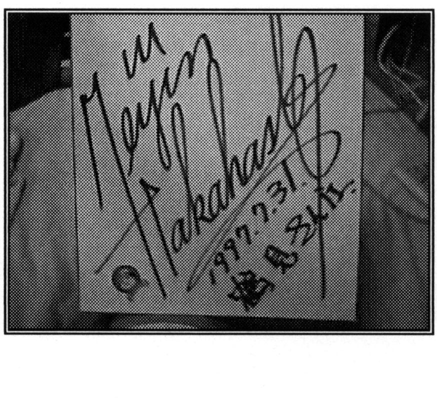
　充　『今日は本当にありがとうございました。何か無理矢理付き合わせてしまったようで、気が引けます。』
　名人『気が引けるの意味、知ってる(笑)？』
　充　『名人、最後に一つ。名人は再デビューとかは考えていないんですか？』
　名人『今のところ予定はないなぁ(笑)。』
　けれども名人の瞳の奥には、今も「名人」としての誇りが確実に息づいていた。それは、彼の名刺に記されたインターネット・アドレスの「ＭＥＩＪＩＮ」の６文字もはっきりと語っている。高橋名人は、今でも現役の名人なのだ。



　今回は本当に楽しい一日を過ごさせてもらいました。一生の思い出になったと言っても、けっして大袈裟な表現ではないだろう。
　終始笑顔で取材(?)に応じてくれた名人は、１０年前のちびっ子のアイドルだった名人の、みんなから「名人、名人」と慕われていた「高橋名人」のままだった。名人の全然変わっていない姿や優しさやパワーに、改めて尊敬すると同時に、惚れ直しもした。
名人は、昔も今も今後も名人であり続けるような気がして、安心した。
　今回、唯一の心残りは、コピーの話ができなかった事。ソフトメーカーさんの部長だから無理もないけどね。コピーなんかされて一番被害があるだから、ピーコ系マニアだなんて、とても言えなかったよ〜。名人、ごめんなさい。
でも、色々と裏話は聞けましたよ。どれもオフレコなんで、書けないのが残念です。

　最後に、携帯電話の番号を教えてもらったので、また是非とも遊んでもらいたいのですが、何かと忙しそうな方だからなぁ。またチャンスがあったら、取材と称して遊んでもらおうっと!!
　以上、村城充。２１歳、最高の夏の思い出でした。





炎の名人烈伝

高橋名人・・16連射で世間を席巻した伝説の名人

　高橋名人はコロコロコミックやテレビ番組等で子どもたちに当時絶大な人気を誇っていた。（私も尊敬していた）彼の出世作は「スターソルジャー」で16連射を武器として大ブレイクした。それ以前は「ハドソンの高橋さん」と言った感じだった。高橋氏は、自社製品を生でアピールしたいが為に必死に営業努力したら驚異？の連射術を身につけたとか。今どき連射術ができるサラリーマンは珍しくないけど、「ゲーム機は子供の領分」の風潮が今よりも数段強かった当時では、彼の存在は異色だった。高橋氏が、同業他社の名人を圧倒したのは、先陣を切ったこともありましょうが、何よりも「頑張っていたら、いつの間にか名人になった」と過程があったせいだと思われる。つまり、実力に裏打ちされた名称だった。他社の場合は、なんか対抗上取りあえず出したって感じを受けた。ほかに、彼の外見がなんとなく子ども好きそうなのも人気の秘訣だったのでは、、、
つい最近、ようやく〝名人〟を退位した高橋氏は、晴れて部長に昇格したらしいです。先日も「ゲーカタII」で「ボンバーマンビーダマン」の紹介の時に登場していました。
高橋名人についてはＦＣ全盛期にハドソンとかから半生記みたいな本がいくつか出てたのを読んだ覚えがあります。ハドソン入社のいきさつとか（元八百屋だったのかな？店先の声のデカさを社長が気に入ってスカウト。入社の日にいきなり「東京に行け」と言われてとんでもない会社に入ったと思った…みたいな事を覚えてます。名人全盛の頃は余りの多忙さにユンケルが２日１本→１日１本→１日２本→…と増えてこれ以上多忙だと本当に身体を悪くしてしまうと本気で思ったとか、オッカケの少年の思い出話とかもあったような気がします。本の名前は忘れました。申し訳ない(^^)ゞ
人気絶頂だった高橋氏でしたが、一度警察沙汰になったというデマが、全国に飛び火し、えらく大騒ぎになったことがあります。ご本人も、相当嫌な思いもされたでしょう。
「高橋名人が、警察に捕まっちゃうって嘘だよね？」と当時の純粋な少年達による、声を涙に震わせながらの問い合わせの電話がハドソンさんの方へ殺到したとかなんとか....。人間有名になると、ワイドショー効果とでも言いましょうか、とんでもないところから、とんでもないことを言われることが、多々ありますが、相手が子供達だけにハドソンさんも相当苦労なさったと思います。
高橋名人のあのウワサの発端ですけど、確か当時のファミマガにもちょこっとだけ記事が出ていた記憶があります。何でも、高橋名人は当時とある警察の一日署長を務めたそうで、それが「高橋名人が警察に呼ばれた」という話から「高橋名人が逮捕されたらしい」ということになったらしいですね(^^;。
そーいえば、このウワサの「逮捕された理由」って、「ジョイスティックのボタンにバネを入れてたから」じゃありませんでした？今考えてみると、何でボタンにバネを入れたくらいで警察に逮捕されなきゃならないのだ。だいいち、ボタンには最初っからバネがついてるでしょーが。しかし、そのような判断力が当時の私にあるはずもなく、そのウワサを信じきってしまった幼い自分は、このウワサをさらにいろんな友達に話し廻ったのでありました(^^;　高橋名人、ゴメンナサイ。

毛利名人・・高橋名人と対決した伝説の名人

　毛利名人も当時高橋名人と並ぶ知名度の高さで人気がありました。現在でも「週間ファミ通」の４コママンガに登場しています。毛利氏の最大のヒット作は映画「高橋名人 VS 毛利名人」でしょう。「高橋名人 VS 毛利名人」はアニメビデオ「スーパースターソルジャーの秘密（だったと思う(^^;)）」の末尾にオマケで付いていました。以前拝見したところ高橋名人が指一本で走ってくる車を止めたり（ムチャナな、、）想像を絶するトレーニングを行っていたのが印象に残っています。
毛利氏については「ドンキーコングＪＲ」と「ドンキーコングＪＲの算数遊び」のカップリングされたカセットを持っているというのを数年前のファミ通のプレミアム特集の記事において毛利名人が”

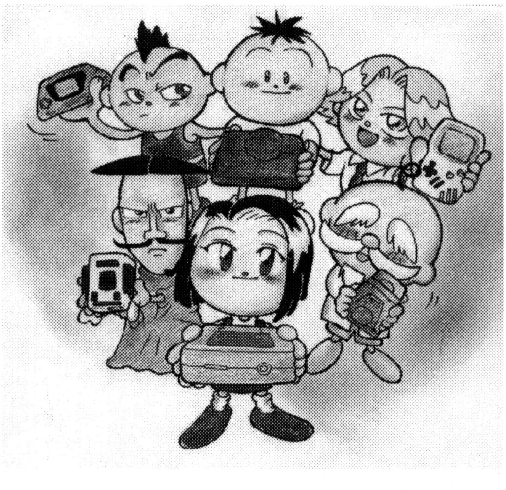
金では売れん秘蔵の一品として紹介していたことが有ります。

橋本名人・・ポケットザウルスを強烈にプッシュしていた名人

ファミコン名人といえば高橋・毛利両名人のほかに「第3の名人」橋本名人の存在も忘れてはいけません。橋本名人は典型的な「メーカーの宣伝用名人」で、ルックスはそこそこだった反面、腕前の方は「人前で披露した覚えがない」のでなんとも言えない(^^;)という人だったと記憶しています。
こういう「メーカーの営業がメディアに露出する為に自ら名乗った「自称」名人」はこの他にもこの時代にはたくさんいたように思いますね。名人ブームの終焉と共に見事なぐらいに消えてしまいましたが(笑)（今はセガ社ＶＦの「四天王ウルフ」とかぐらいかなぁ、現存する名人って）橋本氏は「ポケットザウルス　十王剣の謎」をやたら宣伝していたような気がします。ファミマガではそのゲームを出す時に読者の中からアイデアを募集してまして、それで選ばれた７人とかの人と橋本名人でもってゲームをつくる、とそういう企画だったんですよ。ゲームの主人公は橋本名人という設定だったと思います。（赤い蝶ネクタイして眼鏡をかけてます)。「ポケットザウルス十王剣の謎」は死ぬとコンピューターに「何やってんの？」とかいわれる屈辱的なゲームで、主人公はポケットザウルスに姿を変えられたあの「橋本名人」です。えーと確か「ポケットザウルス」のストーリーは、「怪獣に姿を変えられた橋本名人が元の姿に戻るために姿を変えた張本人を倒す」みたいなのでしたよね？このゲームって売れたのかなぁ、、この橋本名人ですが現在はなんとスクウェア PS ラインの広報の一人として、バリバリにご活躍中だそうです。余談ですが、当時橋本名人のメガネには度が入ってないダテメガネだという噂があったらしいのですが、真偽の程を知ってる人はいます？

求む！名人情報！

名人というと高橋・毛利・橋本の３名人が有名ですが、他にもナムコの河野 名人やテクモの辻名人、あと高橋名人の弟子的なキャラクターだった、ハドソ ンの桜田名人 Jr、川田名人 Jr、島田名人なんて方もいました。あと名人とは違 うけど「高橋名人の妹」なんてのもいました。光栄にも確か名人がいたような ……（大学の博士のような格好をしてた記憶が)。あと名人対策にヤンジャン から登場した、四天王や少年ジャンプのみや王、ゆう帝、きむ皇。鈴木みそさ んも過去は名人的ゲーマーでしたね。　あと、ファミッ子大作戦シリーズに出ていた名人数々やＧＴＶで活躍してい たｍｒ．Ｘ、カレー食うと強くなるファミスタ名人「インドマン」等.....。　これらの名人の詳しい情報、それ以外の名人の情報などを募集しています。



アキバだよ！全員集合!!

内海 行正



オイーッス！ みんな元気かァ？ どうしたァ、声が小さいぞー。もういっちょ、オイ〜ッス！ よーし、そんじゃいくぞー！

…と、お約束の導入部で始めさせて頂きますが、未だ余寒厳しい２月の１日、物好きな男達が揃いも揃って秋葉原の街を群れなしてきましたので（笑）そのレポートをお届け致したいと思いまーす。

ポジティブにはタイやら香港やらいろんなトコに行ったレポートが載ってますけど、やっぱ基本はアキバですよね？ プチブルな僕ら（笑）は、そんなしょっちゅう海外なんて行けないしね。物にもよるけど、アキバでだって in1 は買えるし、PS や SS をアレしちゃう黒い石だって店頭で買えるしね。アキバで充分ですよ、ウン。

しかも聞けばアキバに来るのだって一苦労って読者の方々も大勢いるとか。これはアキバ情報を強化せねば！ってことで、ポジティブの関東地区メンバーが大集合して詳細にレポートをお届けするってな訳になったのです。ですんで、どうか最後までお付き合い下さいねー。

今回の顔触れは…

鶴見 和昭　ご存じポジティブのビッグボス。激流にも等しい数々の裏情報を辿っていくと必ず彼の名に行き当たるという、この世界の源泉の様な人物。しかもプロのダンサーでもある。会社社長でもあり、最近ではポジティブエンタープライズも好調だとか。一体何足のわらじを履けば気が済むんだ？ まだ若いのに本当たいしたモンです。今後も彼の泉は枯れることなく、新鮮な裏情報をバンバン噴き出していく様なので目が放せませんよね。そんなゴイスなお方なのに人柄もすこぶる良く、好青年って彼の為にある様な言葉なんじゃないか…なんてかなり持ち上げといたんで、また焼肉奢って下さい。

伊藤 カオル　ビッグゲスト！ 皆さんにはケロッグ伊藤さんの方が判りやすいかな？ご存じファミコン時代の（スタングレネードの）代表の方でーす。パチパチパチ。これからもよろしくお願いしまーす。彼はファミコンを心から愛すニクイお方。奇ゲー、バカゲーに対する造詣の深さは流石です。名前も（本名）も良いですよね。「カオル君、君が何言ってんのか分んないよ！」そーなのか〜？ プロのライターとしても活躍中。これからもがんばって下さいね。

マミヤ狂四郎　ご存じ鬼畜マンガ家。毒のあるタッチと鋭い観察眼により描かれた彼のマンガにファンも急増中だとか。最近はマンガの専門学校にも入り、益々技術にも磨きをかけているらしい。普段は鬼畜ソバ屋「美や古」でバイトに励む礼儀正しい 18 才。バイク好きでもある。何気に投稿好き。最近 MAC ユーザーになったとか。良い話だ。数少ない僕の仲間が出来ました。

菊澤 光信　ピーコも出来るプロレスラー。R2W 所属。いやぁ、ポジティブの幅の広さには本当ビックリしました。何たって本物のプロレスラーですよ！ しかもハードコアなゲームマニア。3DO 以外のハードは全部持ってるぜと不敵に微笑む 21 才。個人的にはマミ狂に「菊ちゃん」って呼ばれてたのが印象的でした。菊ちゃんて…。林家●久蔵じゃないんだから。ラーメン屋とか経営したら大失敗しそうな気がしました。ともかく応援してまーす。

五十嵐 覚　ポジティブ 2 号と 3 号を読んだことある人にはお馴染みの「プロレスファンの人たちに送るページ」の執筆者です。続きは書かれないのでしょうか。気になるところですよね。プロレスをこよなく愛する 21 才で、普段は劇団員だとのことです。何処の劇団でしょうか。ワハハかもしれません。だったらちょっと嫌だな、と思いました。

河村 賢治　今回のメンバーの中では最年少（18 才）なのに、なかなかどうして…。香港エクサでバイトしたり、BUNG JAPAN でも住み込みでバイトをやったりと、なかなかの経験の持ち主。露店のこぶ平さんにちょっと似てるかも。体型だけ（笑）。お兄さんは「や〜まだァ」でお馴染みの山田電気でパソコンを売ってます。

内海 行正　今回のレポートを鶴見氏より任されました。よろしくお願いしますね。普段はダビングばっかしています。DJ もしてるんですが、最近は仕事に恵まれません。誰か仕事ください。どんな仕事（ギャラ）でも厭わず行きます！ 酒と煙草と音楽と、鶴見氏とも共通のある喰いモンさえありゃご機嫌です。いろんな意味で年中目を赤くさせてまーす。ゴホゴホ…。

本当はあとまだ何人かいらっしゃったのですが、紹介に紙数を費やしても仕方ないので誠に勝手ながら“ポジティブのみんな”ということで括らせて頂きます。ごめーん。次の機会にはちゃんと紹介させて頂きまーす。ちゃんと写真には写ってるので許してね。
それではチャッチャと行きましょう！　レッツ　ラ　ゴ〜！

ZET（現：メディアランド）

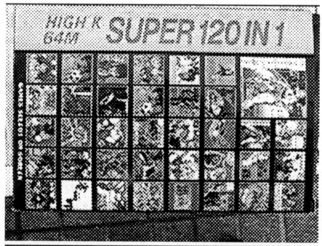
営業時間　AM10:00〜PM8:30



まずは駅から最も近いヤバ系スポット、ゼットを荒らしに行きまーす。ここは有名過ぎるほど有名だから、あんま説明の必要はないですよね。ゲームソフトにもプレミアムが付くんだ、と広く世間に知らしめた店です。しかしプレミアムの設定などで踊らされてる様な気もしなくもないし、マイナスのコンセンサスも否めないのでは？　と個人的には思うんですが、そこら辺鶴見氏はダンサーでもあるし、どうなんでしょうか？
「良いンじゃないンですかー。それにダンサーって…全く関係ないじゃないですか！」
ハイ、几帳面なツッコミ、ありがとうございましたー。他の皆は思い思いに物色してますね。一心不乱にワゴン内のファミカセを漁る伊藤氏など微笑ましい光景がちらほら。印象に残ったのは光速船の売値。な、なんと 198000 円！ 19 万と 8 千円ですよ！！消費税も入れりゃ 207900 円じゃないですか！ 中古でならヘタな車ぐらい買えちゃいますよ。正気の沙汰とは思えないッス。ちなみに買値は状態が良くて 10 万円だってさ。売値が 20 万でしょ。この 2 つの数字からだけでも、ゼットの何とも言えなさ加減が良い案配で絶妙にブレンドされてますよね。チクショー、でも欲しいぞッ！！
他にもいわゆる“お宝”がざっくざく。目を引いたのはポケモン青（ミュウのデータ付き）12800 円。脱力周辺機器のパワーグローブもありました。39800 円。
この店の好き嫌いはともかくとして、マジで一見の価値はありますよ。アキバに行ったのなら外せませんね。最後にこの店は貴方がどんなに尿意を催していても絶対にトイレを貸してくれません。以上。次、行きましょうー。

露店

営業日：水･木･金･土･日（平日は休むこともあり）　営業時間：テキトー





次は神出鬼没のウワサのお店、露店にGO！　お、パンチ発見!!ってのはウソで、最近兄さんはサラサラヘアになりました。サワヤカ〜。隣のこぶ平さんも笑顔でお出迎え。ホント、この青空の様にさわやかな店だなぁ。怒らせると恐そうだけど。
「こんちわー」
「お、なんだ。今日は大人数だな、オイ」
ここではメンバーのほぼ全員が顔なじみ状態。和気あいあいとブツを物色しました。
FC64in1（4980円）などの定番商品はもちろん、新商品も大量入荷していました。オススメはGB120in1。18000円と少々値は張りますが、ダブリは1本のみと本当に良質。見た目のインパクトも強力です。なんと縦に長くカセット2個ぶん。タバコよりも長い。リセットスイッチも付いてるし。マジで笑えます！ぜひとも入手して電車の中とかの人が大勢集まる場所で遊んでもらいたいですね。見た人、絶対ビビりますよ。
他にも面白いブツがいっぱいあったのですが、露店は商品のサイクルが非常に短いので明記するのは避けます。マメにチェックしておいた方が良いですよ。何故かいつも置いてある電動ミシン（結構使えるよ）3500円なんてのもあるけど。
伊藤氏はin1とかが物珍しいのか大喜び。IN1も彼の収集対象になってしまったら…と考えたら人事ながら心配です。集めまくろうとするだろうから（笑）。
デモ中のモニタにはマリオのキャラ書き替え版が走っていて、何だろうと見てみると、これがなんとシンプソン！　これには一同ビックリしました。これだから露店は侮れない。店の奥のファイルを見つけちゃったのと同じくらいの衝撃でしたね。
ともかく露店は絶対のオススメ。日本にいながらにしてin1も買えるし値段も良心的。動作チェックもしてくれるから安心ですしね。ぜひとも足を運んでみて下さいね。中央通りのナカウラと坂口辺りをウロウロしてれば、絶対に遭遇出来ますよ。

あきばおー

営業時間　AM11:00〜PM7:30

最近出てきた新参店。弐号店まで登場して大繁盛みたいです。このスタイルは売れるよ。Z64、CD64等６４マジコンが店頭で買えるのは秋葉原ではこの店だけでしょう。他にもあきばおーオリジナル？のPS用18PINフナムシMODチップやサターンキーが置いてあります。
この店もRを実際に走らせてデモってたり、PS型コンパチファミコン等怪しいアジアグッズが展示してあったり何かと楽しませてくれます。ちなみにMODチップのお値段は1個5000円と高め。オリジナル品だからか？
他にもEMSのPS・PARやSS・PARとかもありました。どこぞの店と雰囲気は似ていますが独自ルートでここまで豊富に品揃えを持つのは凄い事です。この店も要チェックです。格安CD-R等、台湾経由のアジアグッズが目白押しです。

ゲームスアーク東京

営業時間　AM10:00〜PM7:00

ソフマップは知らなくてもモグリじゃないけど、ポジティブ読者でアークを知らなかったらモグリですよね？　そんぐらい有名なゲームスアーク。もしまだ行ったことのない人がいたら絶対に行かな

きゃダメです！　品揃えも豊富だし、スタッフも親切。サポートも万全だし言うことなしです。ただこのままだと只の提灯持ち記事の様な気もしなくもないから、あえて苦言も一つ。アークにはレンタルブースってのがあるんですが、1 時間 800 円で PS、SS、N64、SFC が使い放題ってゆー訳分かんないサービスがありまして…。たぶんその辺の店で買ってきたソフトを速攻で遊びたい、なんて客を対象にしてると思うんだけど（あと一部のアーク商品も使えるらしいから、その試用目的とかも）今まで誰一人として利用している場面を見たことがありません。ま、使いたくなけりゃ使わなきゃ良いだけの話で、別に客に無理強いをしてる訳じゃないし、どーでも良い話なんですけどね。ただ利用者側から見ればブースのスペース外からも丸見えってのは落ち着かないよね。無料の解放スペースだったらまだしも、仮にもお金を払うんだから、人目を気にせずゆっくりと試せる様なブース設計だったら…と思います。ドアも閉められる様になって、完全に密室状態に出来、なおかつ必要な時には店員のサポートも受けられるなんて感じでしたら、あるいは利用者ももっと目に付く様になるのかもしれません。

取り扱い品はマジコンからゲーム改造ツール、コントローラーやメモリーカードなどのサプライ品まで、かなり広範囲に揃っています。裏物系商業誌やポジティブを含む同人誌なんかもありますよ。今回のメンバーも全員一致でオススメの店。行って後悔することは絶対にないでしょう。

秋月電子通商（と、その手前の露店）

営業時間　AM11:30～PM6:30

ここはかなり気合いの入ったジャンク屋です。今回のメンバーの中には誰一人ジャンクな人がいなかったのですが、それでも眺めているだけで楽しいモンです。その証拠に皆の顔も楽しそうだもん。唯一ジャンクじゃない人にも理解可能でオススメなのは、CD の数々ですね。メチャメチャ安いし、フリーウェアをたんまり詰め込んだ物や版権フリーの素材集などの実用的な物も結構あります。

さらにこの秋月前の通称「ジャンク通り」は、アキバでも 1、2 を争うホットなスポットです。何がスゴイって、ここに立ち並ぶ露店の数々がスゴイ。エミュレーターと ROM がたんまり詰まった CD とかを堂々と売ってる処もありますからねー。値段はちょっとお高い 15000 円。エヴァの劇場版のビデオ CD なんかも売ってましたよ。値段は 1 万円。僕なんかは高いと思うけど、それでも欲しがる人はいるでしょうね。

ここの CD は明らかに違法臭くて、見てるこっちが心配なくらいなんだけど、当の本人達はお構いなしって感じですね。平気の平左ってなモンです。

別の露店では PS の MOD チップと CD-R を販売する処もありました。チップの値段は 4000 円。相場から見てもかなり高いと思いますけど、やっぱ店頭で買える強みか、購入者は結構いるみたいでした。それより何よりここの露店の目玉は CD-R。後で紹介するストレートも R の値段はかなり安いですけど、ここは恐らく日本一の安さではないでしょうか。何たって 10 枚 1300 円ですよ（プリンコだけど）！　卸値同然のハズです…。聞けば、あまりの安さに周りの店から苦情が来たとか。ガンガンに大量購入していく客が大勢いるのも頷けます。

ちなみにこの日はいなかったのですが、この露店にはたまに手伝いに来ている変なオヤジがいます。ベートーベンみたいな髪型をしているので一発で分かると思いますが、彼はその昔、鶴見氏から金を騙し取り、トンズラぶっこいたソフィアの K 氏だったのです。鶴見氏は未だに根に持っている様なので（笑）、この日は鉢合わせにならなくて本当に良かったですね、K 氏としては。アキバでの要注意人物、そいつはベートーベン髪のオヤジ。これだけは覚えておいて下さいね。

ソフマップ１３号店

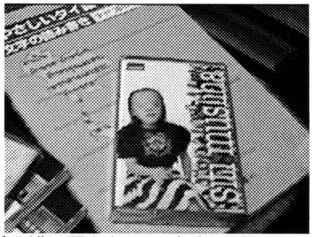
中央通りに戻って、お馴染みのソフマップへ。ソフマップなんて…とタカを括っていたのですが、中に入ってビックリ。ここもプレミアムソフトに力を入れ始めたらしく、お宝の山、山、山、でした。まぁ、値段はゼットと近からず遠からずってなトコですけど。

圧巻なのはファミコン・フルセット（ただしロボットだけ欠品）で、値段は驚愕の 24 万８千円。クラクラクラ。と目眩がしてきそうですが、これをまた何のためらいもなくポンッと買ってく客がい

るってンだから、驚きですよねぇ。マニア道は険しいや。ここでもポケモン青がミュウのデータ付きで売っているいるのを発見。やはり値段は差別化されてて普通の物より若干高い。それを眺めてた一同、誰ともなくポツリ
「X-T でデータ改造すりゃ良いだけのことじゃん…」仰るとおり。ミュウどころじゃなく、なみのりピカチュウや、はたまたテレポートするピカチュウだって作れちゃうもん。本当にバカらしい。たかがミュウのデータが入ってることだけにバリューを見出そうとするなんて信じられないですよ。逆を言えばそれだけデータを改変するってことが、未だマイナーな行為なのかもしれないですね。僕らは LOUD MINORITY。Yeahhh。
　とにかくプレミアムソフトが欲しい人はココとゼットをチェックしとけば問題ないんじゃないでしょうか。分かりやすいしね。ただアキバの街で札束きる甲斐性は必要ですけどね。

ストレート

営業時間　AM11:00〜PM8:00



　お次は一路ストレートへ。
「ズラっち〜！！」
「あっ、これは皆さんお揃いで。ウヒヒヒヒ」
　この後、彼お得意のダジャレが連発したのですが、ウケなかったのでカット。この人はズラさん。土日のストレートではガレージセールをやってるんですが、その看板店員というか名物バイトになっているナイスガイ。皆さんも見かけたら、ぜひとも話しかけてもらいたいですねー。彼、本当に良い人だし、何より面白いしね。
　店内は相変わらずの様相。狭い店内にギッシリといろんな商品が乱雑に置かれています。パソコンソフトからエロ物ビデオソフト、記録メディアはもちろんケーブルの類いやキーボードなどのジャンクまで…とにかく何でもあります！ しかも総じてみんな安いというのがスゴイ。エロ系商品が結構豊富なのも良いですよね。
　もちろん僕らには必需品の PS 用 MOD チップや SS-KEY、黄金軸などのアイテムも購入出来ます。改造も受け付けてくれるから便利ですよね。そうそう in1 なども置いてありますよ。金手指月刊などの雑誌もありますし、ポジティブなどの同人誌もあります。あの迷機サイクロンもジャンク同然で売られてたりして、まさに至れり尽くせりですね。
　ここはマジでオススメ。例え買い物せずともブラブラと流すだけでも充分楽しめます。景観も日本じゃないみたいだしね。掘り出し物なんかもあったりするし、本当に貴重な店です。全体的に安いから激貧の人でも安心、安心。

メッセサンオー

営業時間　AM10:30〜PM8:00

　アキバ内では決してソフマップにすら引けを取らないメッセ。トゥナイトなどの TV 番組でアキバ特集があれば必ず取材されちゃうメッセ。アキバに集うゲーム好きの人間達から揺るぎない信頼を置かれている、最大手の優良店です。
　昔は in1 も売っていて、それはそれで良かったのですが、今は昔の物語。現在のメッセはコンシューマーの新品、中古、海外ゲームやパソコンゲーム、同人誌から同人ソフト、ガージキットなどなど…関連店舗も含めて 4 店鋪、フロア別にして 9 店鋪を擁する一大グループってな様相です。こんだけあれば、どんな嗜好の人でもカバー出来ちゃうような感じですよね。取りあえずは覗かれると良いんじゃないでしょうか。
　メッセでのオススメは基板コーナー。基板はもちろん、ポジティブなどの同人誌や、in1 なども（たまにだけど）置いてあります。意外な掘り出し物が多いんです。特にリンクスのソフトの充実ぐりはスゴイ。42 タイトル 1429 円〜からありました。基板をやらない人でも要チェックですよ。

関係ないのですが、基板コーナーのレジに女の子が一人いまして、彼女はエヴァに出てくるヒカリ（委員長ね）にソックリで結構カワイイです。彼女のタイプはディカプリオくん。ありがちですね。僕は彼女の目を熱く見つめ「ジュリエェェーッ！」と叫んでみたことがあるのですが、黙殺されました（笑）。あ、あとここはトイレを貸してくれます。ただし立て前上は禁止なので、使いたい人は本店の入っているビルの裏側にまわり、裏からこっそり入って勝手に使用してくれとのこと。うーん、なんて親切なんだ！

フリージア

営業時間　AM10:30～PM8:00





アキバというより末広町寄りでちょっと遠いのですが、それでもここは行く価値あり！1 階は普通にコンシューマーとか置いてあるのですが、2 階は結構暗黒度バリバリ。パソコン用のエロゲーとか、メディアだとかゲーセンのプライズ品とかの普通の商品に混じって PS 用 MOD チップとかが置いてあります。しかも R を実際に走らせてデモってたり、PS の基板を剥き出しにして展示し「これが MOD チップ」と赤い字で大きく書いてあったりして、なかなか楽しませてくれます。自分でチップを取り付ける人はここで現物を見とくと良いかもしれませんね。改造図とかって何処で買っても付いてくるけど、やっぱり分かりずらいじゃないですか。取り付け済みの現物を見るのが一番です。ちなみに MOD チップのお値段は 1 個 2500 円。まとめて買うと安くなるみたい。

他にも EMS の PS ・ PAR とかもありました。漢字入力 OK の日本語版 BIOS へのアップグレードサービスもやっていて手数料は 1500 円。

ともかくここは店員がやりたい放題って感じで、本当に面白いです。センスも独特だしね。壁に掛けてある「鼻血と血ヘドを吐いているピカチュウのお面（額には肉の字）」なんて見た時には素直に大爆笑しましたからね。何てーか、子供のノリ。コロコロ・テイストですよ。楽しそうですよね。

～ ちょっと遅めのお昼タ－イム ～

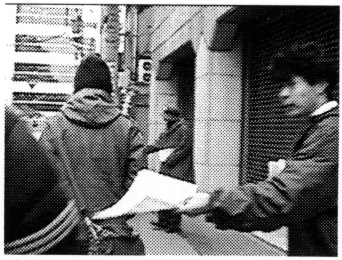


「ねぇ、ハラ減りませんか？」
前を歩いていた鶴見氏、いきなり立ち止まったかと思うと、急に思い出したかの様に言い出しました。あぁ、言われてみれば…。今まで駆け足でいろんなお店をまわっていたので、メシを喰うことすらすっかり忘れていました。気が付けば皆、お腹がグーグー。

そんな訳で、鶴見氏の上記の一言でお昼タイムとなったのですが、さすがは休日のアキバ。どの店へ行っても満席。席が空いてても、こっちは大人数だから全員は座れない。いわゆる昼メシ時はとっくに過ぎているというのに…。
「仕方がないから弁当でも買って、どっかその辺で喰いましょう」ってなことになり、各自好きな弁当を購入。今度は食べる場所を探す辛い旅が始まったのですが、運良く最適な場所を発見！ 芳林公園というわりかしキレイな公園にて弁当を食べました。ここは広々としてるし、静かだし、買い物の途中なんかに一休みするには良いスポットかもしれませんね。今までこんな公園があるなんて知りませんでしたよ。休憩スポットの穴場です。中央通りからも近い

し、ミスドとかドトールとかヘタなトコで休むより、よっぽど良いと思いますよ。

～ おつかれ様ー ～



ハイ、そんな訳で、お送り致しましたアキバレポートはいかがでしたでしょうか。
この後、鶴見氏率いる我々ポジティブ一行はポスト・マハポのト●イサルへ潜入！　とか意気込んで行ったものの、あまりにもの混雑で結局何も見れず（本当に繁盛してましたよ。オウムの重要な資金源だってのも頷けましたね）徒労に終わったり、マミヤ氏がコミックポジティブでもお馴染みの「オウムの奴らから何枚もビラをもらって、奴らを怒らせ、あわよくば追い掛けられちゃいましょうよ、だってスリルあるじゃないですか！作戦」を提唱、実際に実行したりとかして実に楽しかったのですが、ま、それはレポートの主旨から外れすぎてるからカットします。ともかく本当に楽しい 1 日でした。

このレポートが読者の皆さんの参考になるかどうかは分かりませんが、少なくともここで紹介した店に足を運んで損をすることはないと思います。後はご自分の目で確認して下さいね。商品のサイクルとか、いろいろ移り変わりも激しいですから、興味のある処には早めに行った方が良いと思いますよ。



例えばMODチップなんかいま結構どこででも買えますけど、もしかしたら買えなくなっちゃうかもしれないですし。あるウワサによれば今年の夏から規制が始まって買えなくなる、なんて話もありますしね。実際にそうなるかどうかは別として、やっぱり自分の足でこまめに歩いて、いろいろ面白いモノを発見してもらいたいと思います。家でじっとしてる場合なんかじゃないですよ。ポジティブ（書）を捨て、アキバ（街）に出よう！！

最後までお付き合いありがとうございましたー。内海行正でしたー。そんじゃ、宿題やって歯磨いて、クソして寝ろよー。
ババンババンバンバン、ハァ～、レバノンノン。バイバ～イ。





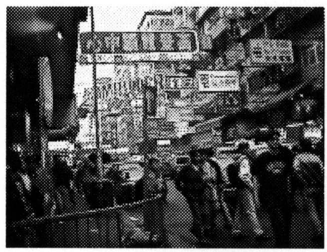
☆☆ タイへ行こう！1998版 ☆☆

WRITTEN BY 鶴見 和昭

みなさんは TV ゲームの海賊ソフトの事をどれくらい知っていますか？まれに見かける音楽 CD やトレーディングカードの海賊版と違い、日本はかなり認知度の低い TV ゲームの海賊版ですが、今回はそんなウラモノ王国の裏事情を突っ込んでお話しようと思います。
こんなに詳しいのは見た事ない！？くらいに突っ込んでます。旅行先であやしい物を買いたいと思うなら是非とも読んで下さい。

■ タイってどんな国？ ■

★真・電脳帝国!?



タイは、国民も人柄が良く生き物を大切にするなどと、仏教信仰が厚い国。タイだけに存在する”海賊版”とか”コピーソフト”の神様の信仰もとても厚い国。なんてったって家庭用ゲーム機がある家には絶対にコピーソフトが絶対にある……と言うかコピーソフトしかないでしょう。

ブルース・リーやジャッキー・チェンでさえコピーソフトを使っていたと悪名が高い『香港』ですが、香港は中国返還後、細々と生き延びていたコピー産業も、リスクを背負う業者たちは摘発を恐れて地下に潜ってしまいました。よって、よほどのマニアでない限り海賊ソフトの入手は難しい、一般人とっては飲茶を楽しみに行くようなあやしい笑いが少なくなった国になってしまいました。海賊ソフトコレクターには有名な暗黒街・シャンスイポの『黄金市場』でさえ、今では SFC の FD 屋（スーファミのコピーソフト販売店）が消え、FC の Xin 1（ファミコンカセットがたくさん収録されたカセット）も無くなり、上半身ハダカのオヤジ露店もなくなって、かつての変にうさん臭い活気が無くなってしまいました。パソコンソフトを中心に CD-ROM 関係のコピー品は多少まだ残っておりますが、海賊版マニアにとっても、海賊版入門者にとってもイマイチ物足りない寂しい街となってしまいました。では、ウラ物やコピーソフトはこのまま消えてしまうのか？　と言うと、そうでもありません。香港では少なくなったと言うだけで、ある所にはあるものです。その場所こそが海賊ソフトビッグバン『タイ』なのです。

タイって言っても一般的にはメチャメチャ辛いタイ料理などと、観光地のイメージで電脳とはあまり結びつきませんが、実はタイは香港・台湾もを越えた電脳帝国なので

す。国民性なのかムード的にはのんびりしていますが、競争率も激しく、談合して甘い汁を吸い合っている他国と比べてかなりハングリーな国なのです。今後の暗躍が期待される国の１つですね。しかも、今やタイは見たこともないような怪しいブツの宝庫！！　１００万in1なんかザラだし、とにかく持っているだけで家宝になるクソゲーin1がたくさんあります。４本中、３本が光線銃専用ソフトと納期に間に合わなくて、とりあえず出してしまえ的なソフトハウスのようなの４in1や、子供の小遣いにターゲットを絞ったキャラクターを書き換えただけのマリオ４ｉｎ１。他にもあこがれるあまりに日本を間違ってとらえているようなパチゲーやコピーソフトがたくさんあるのです。

他の国もそうですがタイは特に『任天堂』とか『MADE INJAPAN』に弱く同じ商品でも箱の後ろの文字が『MADE IN JAPAN』と『MADE IN TAIWAN』とかの違いだけで５倍以上も売れ行きが違うそうです。(タイ・ロビンソンデパート BOYSTATION 店主、両親が日本好きでニッポンから名前を取った「ニチポン」談)だからタイはコピー品にもなぜか『MADE IN JAPAN』と記されてたり、日本語やカタカナでタイトルをつけられてたりします。
質の良いｉｎ１ソフトは日本の土日祭日に出ている露店でＧＥＴするとして(笑)ヘンテコなアジアソフトはタイでＧＥＴしましょう！　かなりマニア向けですけど。

★ちょっと変わった国

タイのお金は**バーツ(Ｂ)**と言います。現在の相場は**１Ｂ→５円**程度。１万円だと２０００Ｂ位ですね。昔は１Ｂ４円程度だったんですが．．．。タイの物価はモノにもよりますが、大体が**日本の５分の１**位で買えます。一部の洋服や靴などは若干高めですが、それでも日本よりはるかに安いので心配ご無用。超精密に作られたブランド品も日本のディスカウント価格で買えるのでオドロキです。シャネルやアルマーニ等のブランドも布の質からタグまで本物そっくりに作られてあります。ブランドに詳しい奴が近くで見ても判別しにくいと思います。まさに『**完全コピー**』ですね。



食べ物に関しては、日本のめし屋より断然**安くてうまい**！！屋台のラーメンは１０Ｂ程度（５０円位）なので、**腹一杯**にいろいろたのんでも２００円しなかったりします。さらにタイには、料理人が優秀なのか、どこ行ってもとりたててまずい店はありません。ここらへんが香港とは大違いですよね。他にも日本から進出したお店等も日本より全然安く同じものが食べられます。吉野屋の牛どんなんかはご飯がタイ米だけど、日本と同じボリュームなのに２０Ｂ(１００円)だし、マクドナルドはアメリカからなので価格的には日本と

変わりませんがパンや肉の質が良いのか、すげーうまいです。あと、要チェックなのが、日本と大きく違うシステムのビデオ屋さん。ほぼ全てのビデオが**海賊版**。どの店にもビデオデッキが１０台位常にフル稼働しておりダビングしております。勝手に翻訳・吹き替えものも多く、タイのドラえもんなんかは精巧に作られており、声優陣もそっくり似せており、笑えます。大山のぶ代ってタイ語もしゃべれるんだー。なんてね。ただし、エロビデオはありません。著作権にはうるさくないクセに、**エロには超キビシイ**んです。変な国。

★タイでもプリクラ大人気！



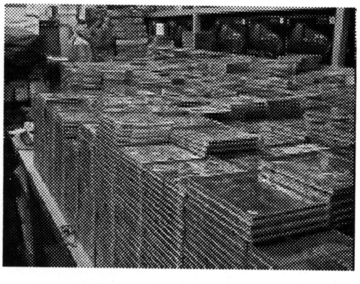
あと、最近はタイでも若い女の子中心に**プリクラが大流行**り！ちょっと大きいデパートだったらどこにでも置いてあります。マーブンクロンあたりは各階に１台ずつ置いてあったりします。価格は**１００バーツ**（５００円）と日本より高い！なんでだー！**ラーメン１０杯**も食べれるよ。でも、言語はバッチリ、タイ語になっているので面白いです。マニアでなくてもタイに行ったら是非１枚とるべきですね。

■ ゲームソフト情報 ■

まず相場ですが……ゲームに関して言っても、ハッキリ言って超激安！　おそらく世界一の安さだと思います。しかも、恐ろしいことに日本で発売された次の日には必ず店先にコピーソフトが出回っているってんだから凄い。少なくとも僕が回った国の中では一番安い国でした。品ぞろえ的に見ても世界一を誇るパチモノの怪しさで超オススメです。では、タイの裏もの最新情報をジャンル別に紹介していきましょう。

☆タイの最新コピー事情（プレステピーコCD）

やはり一番人気があるゲーム機はこの国もやはりプレイステーション。最近はＮ６４



のマジコンも登場しましたが、サラリーマンの月収が３～５万円といわれているこの国にとって、２万もする新機種を買ってくれなんて言う子供に買ってやったら、プレステで一家路頭に迷うなんてことになってしまうので、シェア的に見てもしばらく世代交代はないと思われます。さてそのプレステですが、この国もなぜかときめきメモリアル（当然日本語版）がすごい人気で、発売当

初は１日に全在庫３００枚ものコピーCDが売れて（オタクパワーは世界共通）いつも在庫ぎれだったそうだ。ときメモのオープニングの曲は日本の国家よりもメジャーなので、日本人を見つけると現地のオタクはときメモの歌を歌えば仲良くなれると思っているらしく、歌いながら近寄ってくるって話しも聞いたことがあります。当然現地オタク達は結構日本語がうまい人も多いのですが、みんなオネエ言葉(ときメモで練習しているために)で気持ち悪い……。あと、FD同様、大量注文だとプレスCDも工場でオーダーがきくそうで店によってはCDに自分の店のロゴを入れたり、逆に摘発対策として無地にしたりと店によってCDの作りが様々。やはり一番目立ったのが、本物より上質なシンガポール産プレスCD。シンガポールで生産しているにもかかわらず『MADE IN JAPAN』と書いったりといかにもインチキ職人気質感じる。更に作りは本物よりも丁寧につくられていて、コスト削減で２色刷りで生産されている情けない本物に比べると、こっちの海賊版は説明書のジャケットをそのままCDの表に転写してありフルカラーのリッチな作り、はっきり言って本物よりカッコイイんだからまいっちゃうね。価格はみんな香港で生産されているにもかかわらず、どれでも香港の相場より５００円以上も安い７０B(約３５０円)で入手できます。

☆スーファミ用マルチカートリッジ

マジコンの普及によって１枚３０円以下のディスクに５０００円以上もするゲームソフトを保存しておけるようになって、どこの国もあまり見かけないＳＦＣのin1ソフトですが、タイでは結構でまわっているようで、といっても4in1～8in1がほとんどで一番大きいので１６in1。やはり１００in1とか大きいのは高さ３０cmを超える巨大なビルのようなカセットになってしまうために無理なようで。相場は4in1・8in1が７００Ｂ(約３５００円)位で、１６in1が１０００B(約５０００円)といった所。この辺は全然売れていないそうで、観光客や海外のディープなコレクターねらいで売っているそうだ。コレクターねらいな、１ｍ鉛筆みたいな１ｍゲームカセット限定版なんかを出したら凄く売れそうだけどね。（言い過ぎ）

☆悪魔の吸出し機、マジコン

より多くのゲームで遊んでみたいと思うのがユーザーの常だけど、現実は金銭的な兼ね合いもあってなかなか難しい。じゃあ、いっその事コピーしてしまおうと、裏モノ産業＆コピー推進委員会特有の短絡的思考で生まれたのがこのマジコン。最終的にはなんと８０機種近くが登場した。使い方はスーパーファミコンとＲＯＭの間にセットするだけと簡単なのだが、これだけで約９割のソフトがフロッピーディスクにバックアップ(コピー)できてしまうコピーする時間もわずか１分弱。コピー産業の聖地と呼ばれた香港や台湾では、どこのゲームショップでもマジコンとゲーム入りのフロッピーディスクを売っていた程の人気で、ゲームカセットを持っている子供は見あたらないというか、お店でゲームカセットを取り扱ってないのが素晴らしい。裏ゲーマー向けに日本にもかなり輸入されていたが、勉強すれば自分でゲームも作れた事もあり

、プログラマーにも人気があった。マジコンは、ゲームをバックアップする以外にもゲームの改造や、どこでもセーブできる機能など、豊富な機能を装備した素晴らしい機械だったのだが、その本質上、表舞台に出る事はなく裏で暗躍した機械だったのでマニアの間では無念の機械だったのである。

☆スーファミCD－ROM事情(DISKも)



そのマジコン用ディスクデータを１枚のCDに５００本以上詰め込んだ恐怖のCD－ROMというのもアジアには存在する。なんとこのCD5枚でSFC用のソフトがほとんど全種類揃ってしまうのだ！こんなオイシイCDはアジアでは産業革命のような勢いで広がっていった。
そんなスーファミCD-ROMも、スーファミ自体が、石炭から石油に燃料が代わるかのように、次世代機うつってしまい、ソフトも出なくなった為なのか、一時期 香港では投げ売り状態になった。しかし、タイではスーファミはディスク販売がメインなので、CD-ROMは業者以外はあまり持っていない(売っていない)ようです。どうしても欲しい人はあるところにはあるそうなのでサパーレックやパンティープあたりを一生懸命探せば出てくるかもしれません。

☆ファミコンマルチカートリッジ(パチモノ)

香港ではほぼ完全に消えて来たXin1カセットも、タイではまだまだ現役バリバリ(死語)で活躍しています。価格的に見ても壊れているんじゃないかと疑うくらいに安く香港で現役で売っていたころの更に５分の１位の値段で買えます。どうやら、このマルチゲームカセットの工場は暗黒ゲーム国家タイにあるからだそうです。フレンドコソピュータ（コンピュータのンの字がソになっているのがインチキ臭いポイント）は世界の商標です。MADEIN JAPAN(or THAILAND)の文字が入っているのが胡散臭いていいね。
そんな感じでタイでは種類の豊富さでなんとか生き残っているファミコン。
(ちなみにマレーシアはいまだにメイン)今でもアジアではファミコン用の新作ソフトが勝手にリリースされている。有名どころで、勝手に移植されているものを上げると最近は鉄拳２・スーパードンキーコング・スーパーマリオシリーズ等が移植されており、ネオジオやアーケードからの移植もある。ファミコンでこんなのもできてしまうってんだからパチモノは目が離せない。in1ソフトに関してはタイでは生産工場が２つに別れていて、これも個性が強くて面白い。過去、香港・台湾で一斉を風靡したダブリ無しの７６in1や６６in1、改造ゲームが１１本入った良質な６４in1など、９０年、９１年ころに香港で売れたものをコピーし直して生産して売っている。

もう一社は数が多ければ多いほど良いと勘違いしる様でその数は天文学的な数字になりつつあります。３０００in１・５０００in１等タイでしか見かけない(というかタイのオリジナル)in１を作っている会社。最新作は過去最高、世界一入っているソフトの数が多そうに見える99999999in１。ここまでくるとギネスに挑戦か？　と思ってしまうけれども、なにせ海賊版がメインだから、伝説としてコレクター達の後世に語り継がれて行くんでしょうね。これ以上どれだけ増えても驚かないですよね。調べた結果７in１(その内３本が光線銃モノ)でした。でもよく99999999なんてタイトル名考えたよな、電○とか博報○なんかの人も一口乗ってたりしてね。

☆ゲームボーイマルチカートリッジ



手軽で持ち運びやすく、ソフトの値段も安い所から相変わらず安定した人気を誇るゲームボーイ。人気が安定している為か価格も安定しており極端に安い店はないようです。そんなゲームボーイにもアジアでは一個のカセットに何十本も詰め込んだトクトクピーコカセットが大量に出回っています。現在の一番人気はダブリ無しの５０in１(B)とダブリが多いのですが、色が緑・赤・黄色と色々あってカラーリングで現地人を魅了している１６６in１。あと日本のマニアにオススメなのはアメリカソフトが結構入っていて良質な８８in１です。これは名作ボンジャックやMr.Doのゲームボーイ版が入ってます。

☆メガドライブ・ゲームギアマルチカートリッジ

現在、どの国では全く見ることのない、メガドライブ・ゲームギア等のセガ類ですが、タイでもそれほど売れてはいませんが、セ○は簡単に切り捨ててしまってもアジアの国々は見捨てていません。特別に盛り上げるって訳でもありませんが、適当に生き残っているようです。やはりそんなセガ用のぶち込み、詰め込みピーコカセットが出回っています。最近見かけた面白いモノではセガマーク３のソフトが詰まったダブリ無し１６in１や発売中止になったテトリスやMSXソフトやマリオモノが入っている５３in１あたりですね。版権問題で発売中止になったテトリスもアジアでは関係ない……って言うかどこから出回っているのかを知りたくなりますよね。

☆パソコンの違法ＣＤ－ＲＯＭの話

パソコンモノに関してはタイはパソコンの普及が遅れているのかパソコンの金額が高すぎて手が出せないのか、俺達の国ではパソコンなんか必要ないと思っているのかは

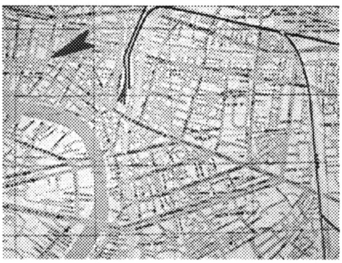
知りませんが、種類も少なく価格も高いです。まあ有名どころは全てそろってはおりますが。ただ、これに関しては完全に違法なので日本に持ち帰る事を考えるのはよしましょうね。良く雑誌なんかで取り上げられている１０００万円分のソフトが詰まった CD-ROM なんかがこれです。パソコンは新作どころか、まだ出ていないベータバージョンのプロテクト解除版なんてものが出回っており、ビルゲイツの個人資産を潰すために日夜アジアの人々は頑張っているのです。。

■ バンコクオススメゾーン 紹介 ■

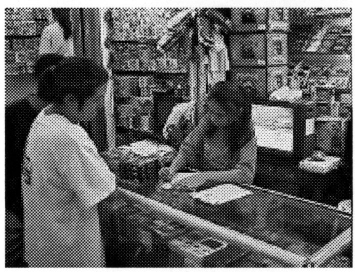
さて、次に裏ものゲームの売っている**オススメ電脳スポット**をガガガーンと紹介していきましょう。どの場所も個性が強く、そこでしか見かけないブツなんかもあったりするので、裏ゲー目的でタイに来た人は絶対**見落としたらダメ**ですよー！

☆個人店系☆　運河の上に浮かぶ世界最安値の裏モノ地帯

～サパーレック、各店舗～

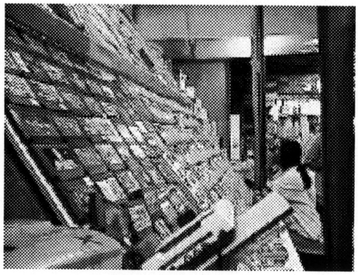


ドブ川の上に１km 以上もある長い商店街が２つ並んでいるのが、最近はガイドブックに載るようになったけれども、実はみんなが探していたイリーガル黄金郷がサパーレックだったのだ。この黄金郷に一度足を踏み入れてしまうと２度と市販ソフトが買えなくなり、海賊版ゲーム機などを見る度にフヒヒと嫌な笑みを浮かべるようになってしまう。まっそんな前フリはどうでもよくて、ここ『サパーレック』は全



アジアあやしいスポット中でも超有名なスポットなので知らないと人生の半分を超レア海賊グッズを集めている人たちに取っては知らないだけでも恥ずかしい、大きな顔をして秋葉原を歩けないくらいのメジャーな所。通路は狭い上に常に各国のゲームマニアが集まっているので人の通りが悪く絶えず詰まっている状態で、初心者にはとっつきにくい場所のようですが、そんなことを気にしていたらマニアはつとまらない。なんせ、ここ一カ所に１００店舗近い裏ゲームショップが密集しているので、先程紹介した裏モノソフトはほぼ全部ここだけで入手できます。価格的にも世界一安い相場で、９８年８月現在、PS や SS の海賊ソフトはどの店でも世界最安値の約２００円で入手できます。更に、どこの国でも下火になっているスーファミ用のマジコンも世

世界一のラインナップを誇り、現役バリバリ（死語）で活躍しています。品質は良いとは言えませんが、ここには故障しても腕の確かなマジコン専用の修理屋さんがあるので安心して下さい。修理費もメチャ安いので（相場はどの症状でも修理費用は大体１５００円位）心配いりません。日本業者や香港で買って壊れてしまったマジコンも同価格で修理可能なので持って行くと良いでしょう。驚いたのがコントローラーまで修理してくれるってんだから素晴らしい。普通考えるなら……壊れたら買えばいいさ……そこはさすがに仏教の国（関係あるのか？）モノを大切にして、使い古したコントローラーも５分で修理、まるで靴の修理屋並に手早く華麗なはんだ鏝さばきを見に行くだけでも楽しいかも。



その他にも香港や台湾ではめったに見かけなくなった怪しいファミコンのパチモノカセットや走るファミコン等のパチ本体類もガンガン店頭に並んでいます。今時こんなモノがメインで並んでいるのはここかベトナムか中国くらいですよホント。どの店も値札ははっておらず値段は言い値での交渉となりますが、どの店でも必ず値切れますのでタイ人の勢いに負けずに、拝み倒してでも、札束でひっぱたくなり、どんな手段を使ってでも（そんなに値切るのは難しくない）値切りましょう、値切るのも旅の醍醐味だからね。



★サパーレックの行き方

はじめに「ラマ Ⅳ 世通り」の目印を探して下さい。名前はタイ語・英語の両方で書いてあるので地図さえあれば大丈夫。途中でいくつか運河があって、それが目印になります。詳しくは以下の地図を参考にして下さい。まあ、タクシーで行けば間違いなく着くと思います。もし行き先を「サパーレック」と言って通じなければ「ナコンカーセム」（泥棒市場）または「ヤワラー」（ヤワラー通り）と言えばサパーレックのそばまで行ってくれるのであとは北西方向へちょっと歩けば運河があり、その運河の上がサパーレックですから簡単です。

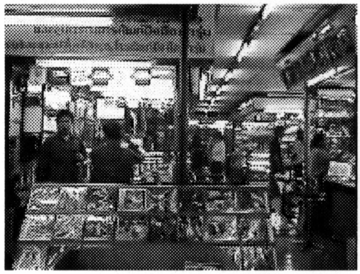
ナコンカーセムも、ヤワラーも日本で売っている市販のガイドに載っていますし、もしツアーで来ているのでしたら、ガイドさんにタイ語で行き先を代筆してもらっておけばほぼ完璧！楽チンで行けます。

☆デパート系☆　デパート系一の出店数・競争率を誇るデパート

～マーブンクロン(TOKYU)、各店舗～





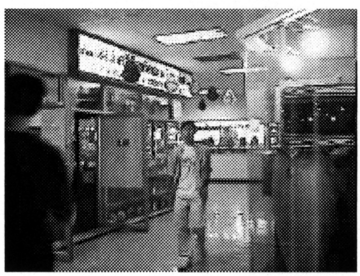


そして、裏ものを探すのに一番オススメのデパートは、こちら『マーブンクロン(TOKYU)』です。ロビンソンバンラックはタイのイリーガル販売促進委員会会長ニチポン君の店がダントツなので競争力がなく、他に面白味にかける所もありますが、ここ『マーブンクロン』は違います。デパート系でも常に戦争を起こしている激しい競争地区を持つデパートであり、サパーレックで成功してここにチェーン店を進出させた店舗も結構あります。見た目はフツーのデパートと何ら変わりはないのですが、よーく見るとそこら中にファミコンショップが並んでいます。もちろん海賊パソコンショップも2店舗程あり、デパートなのに世界一のイリーガルデパートだけあって『サパーレック』に近い品ぞろえを誇っております。価格的には多少割高ですが、デパートの中の店だけあって無茶な値段をふっかけてくることはありません。電脳以外だと、名刺屋がオススメ。何故かこのデパートにたくさんの名刺屋さんが密集しています。名刺の種類も豊富で香り付きの名刺やキラキラ光る名刺等を短時間で作ってくれます。価格は100枚200B(1000円)あやしい商売を始めるために名刺を作りたいならば、日本で作るより遥かにお得です。

☆個人店系☆　パソコンピーコCDをチェックするならこちら！

バンコクーの電脳センター　～パンティーププラザ、各店舗～





サパーレックが裏ゲームだったらこっちはパソコン関係。タイ唯一の海賊パソコンソフト密集地帯です。やはりどこの国もパソコンだけは厳しいらしく相次ぐ摘発によって地下に潜ったり消えて行ったりするものなんだけど、ここパンティープはイリーガル職人魂むき出しで、かかってこいマイクロソフト状態でやっている。表向きはクリーンで店頭のディスプレイも本物ばかりを並べているのですが価格を聞いてみると、香港の海賊版並みに安いってんだから驚き。なんで安いんだよと思い注文してみると、出てくるのは全て違法コピーCDだった。店によってはうん百万円分のアプリケーションが入ったスーパーインストーラーなんかも扱っていたりするし、色々なビデオCD

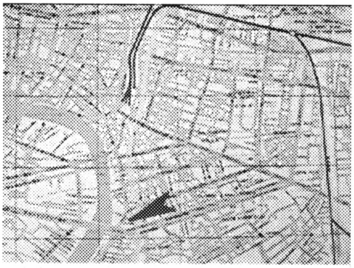




なんかもある。ビデオCDコレクターなんかにもおすすめ。

☆デパート系☆　笑顔がサワヤカなナイスガイ・ニチポン君のお店

ロビンソンバンラック4F　～BOY STATION～





そして、デパート系で一番オススメのお店、タイの首都バンコクの中心部にある有名デパート『ロビンソンバンラック』の4階にあるニチポン君のお店『ボーイステイション』です。ここのオーナーのニチポン君は海賊版ソフトを売りまくった収入でベンツやBMWを乗り回す、日本語ペラペラのナイスガイです。さわやかな



上、茶髪でロングで２枚目のゲームオタクで、自分の右に出る者はいないと思っていたので彼との出会いはショッキングでした。ここのお店は日本語OKな上に、値札が貼ってあるのでボることもなく、価格的にもデパート系では最安値だと思います。カラー的にはやはりオーナーが日本に何年も勉強していた成果も出ており、タイの店の中でも妙に奇麗なディスプレイ。FCやセガ関係のＸin１ソフトや、旧作のソフト等。売上が不安定なものはすべて置いてありません。人件費・コスト削減等にも気を配っているようで、日本の奇麗なファミコンショップ等に近い作りになっております。純正品のゲームソフトも多数取り扱っている所から、完全にタイ現地のオタク向けの店作りとなっております。日本の海賊マニアには少々物足りない所もありますが、日本人にやさしい現地の事情通の日本語アドバイスが聞ける上に、PS・SSのピーコCDに関してはどこよりも品ぞろえが豊富なので安心してゆっくり買い物ができます



☆ 個人店系 ☆　タイの歌舞伎町！ピーコ関係ならなんでもある場所

パッポン ～PATTPONG～

タイに行ったら絶対に行くのが夜の観光地パッポン。なんかガイドブックのような紹介の仕方になってしまいましたが、行き方は簡単でタクシーの運転手に「パッポン、パッポン」と言えばすぐさま連れていってくれます。いかにもピーコ系初心者にはオススメゾーンです。

雰囲気は夜の歌舞伎町+縁日の露店みたいなものだと思って下さい。でも縁日だと思っていくと、綺麗なオカマに財布をすられたり、「見るだけタダよ」なんて言葉に誘われて入ってビール一杯頼んだだけで４０００円なんて素敵なボッタクリゴーゴーバーなんてのもあるのは、歌舞伎町のようなもの。

ここなら、　海賊版ゲームソフト等ピーコソフトはもちろん、カルバンクラインやアルマーニ等洋服のパチモノやシャネルやビトン等バッグや財布のパチモノ、しかもどれもこれも生地からなにから本物そっくりで、よほどのマニアでないと判別できないくらい精巧なものまであります。

パチモノというパチモノが密集されているのでタイの違法コピーの全てが詰まったようなところです。　他にも扇子や装飾品なんかも売っている普通の夜店みたいなものだけれど、なんと言っても値段が高い！現地価格からすると、下手すると倍はする店もあるから、気をつけないといけません。安く買うコツはどこでもそうだけど、英語で買い物をするよりはタイ語を片言でもいいからおぼえて会話すれば、店のオヤジだって

人間なんだからまけてくれること間違いなし。もちろん負けさせてもパッポンだと元が高いから他で買った方がいいって事は当然だけどね。

ただ、マニアには嬉しい「売れ残りもの」は案外パッポンでしか買えない場合もあるので、要注意！「売れ残りもの」というのは日本で言う田舎のおもちゃ屋とかに売れ残っているレアなゲームと同じで、サパーレック等では売り切れて買えない、過去の「名作パチモノ」が買えたりするのだ！例えば今はサパーレックでもあまり見る事がない「３ＤＯ」のピーコＣＤとか、過去マニア界で一世風靡した変なハード「ＴＶ－ＢＯＹ」とかね。

もちろん、電脳もの以外の事もパッポンでは楽しめます。
その中でもパッポンで有名なのがタイ語に訳すと「バカばかアホ」のゴーゴーバーです。もちろん裸のおネーチャンが棒とダンスを踊っているのを見てニヤニヤする場所なんですが、そこら辺にあるので、ニヤニヤしながらお酒を飲みたい人はボッタクリバーだけは気を付けて下さい。まっ歌舞伎町なんかのボッタクリバーみたいに強烈に悪質なのはないにしても、ボラれるのは気分が良いものじゃない。ボッタクリゴーゴーバーの経営者と知り合いの友人につれられて、お客がボラれる所を見せてもらったんだけれども、大体は金額見せられてビックリするけど、取られてもせいぜい１万円くらいだから、渋々払って帰っていくけれども、白人の男２人組はお立ち台の上で暴れ出したら大変、元ムエタイの選手で現在は店の用心棒みたいな男が４人ほど出てきて蹴りまくられながらつまみ出され……けり出されていきました。もしぼったくられたときのポイントとして、まけてもらうこと。帰りのタクシー代がないからまけてくれよと言えば、まけてくれるようなので、とことんまで鬼では無いそうです。

あとマリファナなんかも簡単に手に入りそうだけど気を付けて下さい。タイは密告制で麻薬取り締まりをしているので、買った瞬間に御用……なんてこともあるようで、捕まっても２週間弱刑務所に入れられるくらいなので、刑務所マニアで世界の刑務所に入りたい人にはおすすめ。マリファナ以外の薬物は罪が重く１年間刑務所なんて事もあるので、そこら辺にいる売人には気を付けて下さい。まっ甘い言葉には乗らないことです。ハルシオンなどの睡眠薬はパッポン薬局で買えるらしく、日本のその手の所で買うよりかは安いそうです。

まあ、ＰＯＳＩＴＩＶＥは「電脳ガメイン」なので、他のジャンルのお話しはこの辺にして．．．。
楽しい繁華街なので足を伸ばしてみるのもいいかも、結構男同士で手を繋いで歩いている光景を目にすることが出来るので、ちょっと変わった世界に来た気分になれます。

タイ・バンコクのゲーム雑誌事情

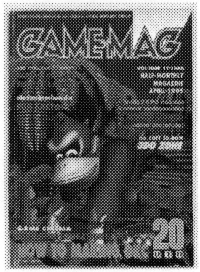
WRITTEN BY　鶴見　和昭

バンコクの本屋を見渡すと怪しい雑誌・気違いな雑誌が目白押し。某有名マンガのタイ語版(もちろん海賊版)や死体写真がほとんどの週刊誌さらにはホモ雑誌等。こんなものが普通の本屋に並んでいいものでしょうか？

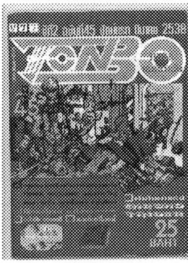
今回はゲーム雑誌に目を向けてみました。ゲーム雑誌も圧倒的に日本のパクリ記事ばかりで香港のゲーム雑誌とさほど変わりありません。タイでもよく売れているゲーム雑誌は『ＭＥＧＡ』『ＧＡＭＥＭＡＧ』『ＴＯＭＢＯ』の３誌が競争しており、日本で言えば『ＭＥＧＡ』はファミ通『ＧＡＭＥＭＡＧ』がファミマガ『ＴＯＭＢＯ』はマルカツといったところでしょうか。価格は２５Ｂ(約１１０円)と日本と比べると相当安いです！



『ＭＥＧＡ』はタイで一番売れている雑誌ですが、８割以上がファミ通のパクリで写真からなにから日本のパクリが中心。(なぜか毎号表紙・裏表紙にＡＳＣＩＩのロゴが….？許可を取っているのか？)広告は少なく、夏ごろまではマジコンやコピーファミコン等のチラシもありましたが､いまはなぜか裏ものの チラシは全く無くごくフツーのつまらない雑誌 に成り下がってしまいました。『ＭＥＧＡ』を 出しているのはタイでは大きいビルを構えた 某有名出版社。なんと社内に印刷工場まであり、編集部にはＩＢＭのノートパソコンやパワーマック 等が完備。日本の雑誌社顔負けの設備です。こんなにスゴイ設備なのになぜこんなパクリだらけの雑誌しか作れないのでしょうか？謎です。



『ＧＡＭＥＭＡＧ』こちらも名前とは裏腹に日本のファミコン雑誌のパクリ記事が中心。でもここは『ＭＥＧＡ』と違いゴールドフィンガーやプロテクト解除コード等、違う方面の裏技も目白押し。マジコンやコピーファミコンの広告も健在で資料として日本に持ち帰るのも良いと思います。



『ＴＯＭＢＯ』はハッカーや日本のコピーマニア中心にウケている雑誌で、ほとんど全部がオリジナル記事。やはりこちらも普通のゲーム中心なのですが､こちらは広告以外でもマジコンやコピーのＣＤ・コピーソフトなどを取り上げていて、広告にはマジコン業者・メーカー以外にもサパーレックやマーブンクロン等のコピーゲーム屋の広告が目白押し！『ＬＶ９９にします』『ディスクコピー１５Ｂより』『プレステＣＤ１枚１００Ｂ！』とかいう歌い文句のチラシが誌面に飛び交っていて面白いです。ここまでオリジナル路線のタイ色まる出しの『ＴＯＭＢＯ』の出版社は『ＭＥＧＡ』とは正反対で街外れの小汚いアパートの一室にかまえた所で編集員も３人位しかいなくとてもウサン臭い。見た目は『ＴＯＭＢＯ』も『ＭＥＧＡ』も変わらないのにここまで対照的だとおかしいですね。そんな『ＴＯＭＢＯ』ですが、コピー業者の広告が目立ち過ぎて摘発されたのか警察に裏金を渡し忘れて捕まったのか最近廃刊になってしまい、今は季刊で『ＧＯＬＤＦＩＮＧＥＲ』という名前のコード集を出している。価格は５０Ｂ(約２２０円)と他の雑誌と比べると高目だが、内容も濃く、マジコン機種特集やゴールドフィンガー・アクションリプレイの最新コード等コピーマニアならかなり楽しめる内容になってるので個人的にはオススメです。

ど 一般素人が行く!!

～韓国・竜山・ふたり旅 の巻～

By KUN

皆様、アンニョンハセヨー、こんにちは。ちょっぴり韓国ナイズされてるKUNです。
先日、8月某日、韓国はソウル、ヨンサンへと RYU-J 氏に輸入の旅へ引きずり回された記事を今回はお届けしたいと存じます。一度、2 年程前に訪ねた事もあり、超余裕で旅は進行されるはず‥‥だったのですが、なぜか始まりから大変な目に遭遇。まずは、その謎から解明してゆきましょうか。

忘れもしないあの日の出来事。そう、あれは2日前の朝‥‥あれ、3日前‥‥おや、4日前‥‥忘れてんじゃねーか。まぁ、そんな事はどうでもいい。とにかく出発の朝の行動はこうだ、見てくれたまえ。

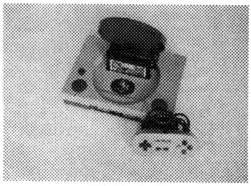
予定		
AM	4:30	起床
	5:00	出発
	7:30	空港ロビー
	8:30	搭乗手続完了
	9:30	フライト

→

実際		
AM	6:30	起床
	6:35	出発
	9:10	空港ロビー
	9:20	搭乗手続完了
	9:30	フライト

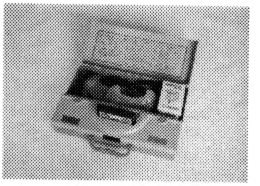
もうおわかりでしょうが、当日、見事にいつも通り寝過ごし、2 時間前に空港でチケットを手にするはずが、20 分前に変更。200m 程の長蛇の列をぐんぐん追い抜いて荷物検査をくぐり、割り込みまくって出入国カードを記入。あせりまくってるから、行き先の「大韓民国」も目的の「観光」もひらがなで書いちゃえ。パスポートと一緒にガラス越しのアニキに手渡し、時計を見れば 9 時 20 分。ギャーッ パニック!!! はやく、はやく、走らなくちゃ。飛行機、待ってぇー!! 乗ります、乗ります状態。まぁ、なんとかこうして搭乗できた訳ですが、普通じゃねーよ、こんなフライトの仕方。皆さんは時間にゆとりを持って、立てた計画は実行しましょう。だって、RYU-J 氏と車中ふたり、胃はキリキリ痛みまくり。もう、高速降りて大渋滞で半分諦めて「皆には内緒で身を潜めようかな。」とか、「無理だったらしょうがない。」とか、「東山動物園に寄って帰っちゃおうかな。」とか、ああぁー、考えなくて良かった。人間、諦めちゃいけませんな。

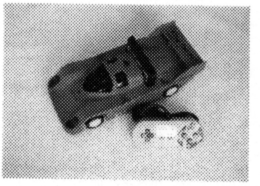
さて、無事ソウルへ到着。今回は、激安ツアー2人で7万円ってのにキャンセル待ちで申し込んだので、急に決定した上に、免税店とかキムチ屋さんに連れて行かれ、石焼きビビンパプを堪能し、約3時間程ロスした後、やっと開放。そして、脇目も振らずやって来ました「竜山（ヨンサン）」まで。





竜山に観光客ってのは少ないらしい。まず日本語は通じない。世界共通の英語さえままならず、値段交渉や探し物は割合ムツカシイ。ゲーム名はかろうじて通じるけどね。秋葉原ほどキラビヤカでないとしても、それなりの電脳街。右も左も電気屋さん。連なるゲーム屋を片っぱしからハシゴして、もうお腹一杯。みつけて来ましたよー、爆笑ファミコンハード。ノリトゥルⅡやプロコムは皆さんご存知かと思いますが、プレステ型・ N64 型の in1 内蔵ハード。じゃ、コレは知ってるかなー、知らないだろうなー、その名は「Golden Boy」。素敵なネーミングも去る事ながら、そのフォルムはもっと素敵で刺激的。なんと、ハード自体がハンドバックになっているのだ。取っ手も付いていて、持ち運びとっても便利。本体の半分を占めるそのスペースには、コントローラー2ヶ、アダプターと RF コードを入れ、まだ余る空スペースには、ハンカチ・チリガミまで常備できるスグレもの。さぁ、キミも早速手に入れよう!!





そして、もうひとつ。これ以上の無駄はない超贅沢品、その名も「King Car 911」。スポーツカー、ポルシェ 911 からの流れだけあって、メッチャかっこいいでぇ。フロントガラスがイジェクトボタン、左右のライトはそれぞれリセットと電源ボタン。車体両脇にコントローラーの差し込み口があり、妙に短いコードの長さ分だけ、手動ながら走るという素晴らしい機能付き。King Car は2色から選べ、霧の都はパリジェンヌのグレーと、ロングバケーションはタヒチの海でね、のエメラルドグリーン。お好きな方をゲッチューしましょう。

さて、韓国製ゲームソフトですが、まず読めません。ハングルで書かれたカバー表紙は、この世のものとは思えません。ゲーム中の画面は、中身とさっぱり違うものもあって、まったく信用できません。オリジナルキャラという名の移植ですね。マリオのあまりの変貌ぶりに、目頭が熱くなり、センスを疑う絵心には胸がいっぱいになる事請け合い。
日本では絶滅している MSX やマスターシステムのソフトは、多少ですが生き延びており、やっぱりマニアック。どうやら SEGA 系が強く、「サムソン（SEGA の正式代理店）」が、パソコンからゲームまで幅きかせてます。
そろそろ本格的に RYU-J 氏に解説して頂きましょう。

MD用Xｉｎ1



MD用の Xin1 は、MDのソフトが入っているものはあまり見られなく、マスターシステムのソフトが収録されたものが目立ちます。全体的な質はなかなか良い方で、どれも 10～20 本のソフトが収録されています。中には韓国のオリジナルソフトや日本未発売のソフトが収録されていたりするので、侮れません。数字の大きい Xin1 にはダブリが目立ちますが、ほとどの場合は残機が増えていたり、2面から遊べたりする改造ゲームなので、普通のダブリよりも良心的です。

MD用 スーパーマリオブラザーズ



MDにスーパーマリオが移植されました。敵を踏めなかったりとルールは若干違いますが、ベースはファミコンのスーパーマリオです。グラフィックの描き込みやサウンドなど全体的にクオリィティの高いソフトです。新作なのですが、市場に出回っている数がかなり少なく、レアな逸品です。詳しくは姉妹誌『パチモノ通信』をご覧下さい。

マスターシステム用Xｉｎ1

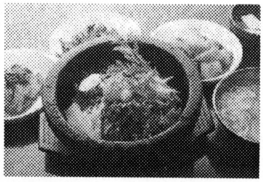


マスターシステム用のXin1 は、マスターシステムのソフトが入っているものと、ＭＳＸのソフトが収録されたものの 2 種類がありますが、現在の韓国の市場では後者の方が多いようです。と言いましても、ファミコンの Xin1 の 1/10 程度と流通が細く、かなりレアなアイテムとなっております。全体的な質は良い方で、20～40 本のソフトが収録されていて、ダブリは改造ゲームです。

ハイッ、よくわかりましたね。RYU-J 氏、コアな説明どーもでした。皆さんもぜひ暇を作って JOKER-X に遊びに行ってあげましょう。Bang Japan 代表 O 氏、遠方はるばる真っ赤のＺをみせびらかしに来てくれてありがとう。では、サクッと次の話題へ突入しましょうか。

キムチろ キムチろ

韓国へ行ったら、みんなは何を食べるかなぁー？ そうだね、キムチはとっても辛いね。おかげ様で、３日に１度の便通がケツの痛みと共に毎食もよおしたよ。とってもいい事だね。食欲も程よく失せたところで『韓国のごはん』について能書きたれさせて頂きましょう。



前にも書いた気もするけど、石焼きピビンパプは美味い。ジュージューこげた米と色んな野菜と生卵にコチュジャンを好きなだけ入れて、これでもかっちゅー位グチャグチャにかき混ぜて、バクバク食道に流し込む。銀製のスプーンを長めに持ったら気分はほらもうソウルっ子。

チゲスープやカルビグイやプルコギなんかも、韓国へ行ったら押さえる代表的な食事。でもね、屋台も覗いてみよう。棒状の餅を辛い辛いタレで煮込んであるトッポッキとか、のっぺりとしたお好み焼きのパジョンとか、ハエのたかってるスルメなど、衛生面ではオススメできないおいしい物が食べ放題。言葉なんか通じなくたって指さすだけで素早く皿に盛ってくれるぞ。しかも、南大門市場（ナンデムンシジャン）の屋台呼び込みは日本語でポンビキしやがって、気分悪いから無視してやって良しとする。相変わらずカイコの佃煮とか犬料理とかナマコらしきものとか、おぞましい物並べやがって、Thank you ってカンジ。午前２時の南大門は楽しいけど、日本人はボッタクられるので、腹立だしさも盛りだくさん。自分で交渉して納得できる値段になったら迷わず買おう。健闘を祈る。



そして移動の足として大活躍するのは地下鉄やバスもいいけど、やっぱりタクシー。交通費や郵便代など生活に密着してるものは安い韓国で、タクシー使って金持ち気分満喫。バシッと目的地に乗り付けるのは時間短縮にもなるし、体力も減らず、非常に便利で簡単。運転手さんに『竜山』って一言告げれば後は勝手に連れて行かれ、メーターの金額を支払うだけ。まぁ、ヨンサンと言えど広いんで、『電子商街地区側』って加えなきゃなんねーけど。タクシーステーションはそこかしこにあるから、どこからでも乗れる。景気が悪くて失業した人がみんなタクシー運転手に早変わりしてるから、街中タクシーだらけ。マジ、すごい数でビビって下さい。

ちなみに滞在中、今回の拠点地『Poon Jun Hotel』から『竜山』まで３回程往復し、計６回の片道タクシーの内、一度も同じ料金は無かったぞ。3000〜7000W と幅広く、1000W＝120 円で換算して 360〜840 円で 480 円のひらき。とりあえず笑ってカムサハムニダと言おう。高料金の黒タクは避けた方が無難でしょう。

ちなみに行きも帰りも悪名高い大韓航空。スーパーケチケチ大作戦で保険なんてもちろん掛けず、帰国前日の飛行機がコケたという寒い話も手伝ってエアコンいらず。最高に楽しい旅でした。ちなみに８月後半の５日間、RYU-J 氏と鶴見氏はラブラブ『タイランド』へ仕入れの旅に出るらしい。フザケた Xin1 が税関で没収される事なく無事日本到来する事を願って乾杯!!



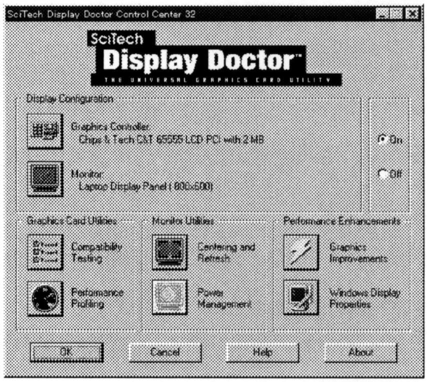
さて、読む方も書く方も疲れてきたので、この辺でおひらきしましょう。長々とお付き合い、ありがとうございました。

エミュレーターの館
～ 第2回 ～

written by **yomo**

　現在夜中の2時を回ったところ、ふとメールを読みに行くと1通のメールが届いている。鶴見氏からである。どうやら最終締切りが明日らしい... 今すぐ出せる原稿が無い、考える間も無くひたすら書き始めるのであった...

っと言うわけでエミュレーターの館　第2回目に突入したわけです。
前回と、エミュ活では、殆どがエミュレーター本体の紹介で終わっている訳でそろそろ別な事書け～って言われそうなので、今回は、チト趣向を変えてエミュレーターを動かすための必須アイテムを紹介しまっす。



その名も"SciTech Display Doctor"です。
このSciTech Display Doctor(以下SDD)は、250以上のグラフィックカードをサポートした統合グラフィックカードユーティリティ です。
と言ってもよく分かりませんね、簡単に言うとSVGA カードに VESA 2.0 機能を提供し、多くの SVGA アプリケーションの動作をより快適にします。
でもってVESA 2.0って何って質問が有りそうなんで簡単に説明すると高解像度モードの美しい画面が表示できるようになります。
さらに、ハードウェアの性能をフルに引き出すためのチューンアップが施されますので、元々 VESA 2.0 に対応したビデオカードでも、さらなるパフォーマンスの向上が図れます。
さらにこんな機能が盛り込まれています。

プラグ&プレイ

　ビデオカードを自動的に識別し、SVGA ソフトウェアの設定を自動的に行います。
自分のビデオチップが何なのか調べる必要はありません。
ビデオカードを新しく変更しても、自動的に変更を認識し、新しいハードウェアに合わせた設定を行います。
ただし最新のビデオチップに対応していない場合もあるのでその場合は、開発元の SciTech SOFTWARE, INC.のホームページにてSDDの最新版をダウンロードしましょう。

互換性

お使いのビデオカードに、最新の標準規格への互換性を持たせます。
ビデオカードにバグがあったとしてもそれらを修正し、アプリケーションが正常に動作できるようにします。

パフォーマンス

VESA VBE 規格を利用したアプリケーションのパフォーマンスを向上させます。

ビデオカードが古いバージョンの VESA VBE 規格に対応している場合、ＳＤＤを使用することで最新の VESA 2.0 規格を使用するアプリケーションでの機能向上を見ることができます。

パワーマネジメント

VESA ハードウェア・ソフトウェア　パワーマネジメントプロトコル規格(VBE/PM 及び DPMS)を完全にサポートし、エネルギー・スター規格に適合しています。　コンピューターの使用電力の 50 - 80% はモニターの消費する電力だと言われていますが、省電力機能の設定をすることで、コンピューターを操作していない間、エネルギースター規格に適合したモニターを自動的に省電力状態にします。このことは、電力コストの削減につながります。

フルスクリーン AVIDirect ビデオプレイヤー

AVIDirect は、特殊な機能のない 486 マシンでも、フルスクリーン・フルモーションでのビデオ再生を可能にします。

3D とビデオ再生のソフトウェアアクセラレーション

お使いのビデオカードで最も高速に動作するモードを自動的に作成、3D とビデオ再生のアクセラレーションをソフトウェアで行います。
これによりゲームやインタラクティブ・ビデオなどのマルチメディアアプリケーションが、それまでより高いクオリティで、より高速に動作します。

プロテクトモード／リニアバッファのサポート

VESA VBE 2.0 32bit プロテクトモードインターフェースを使用した最新のプログラムは、古い VESA インターフェースの２、３倍の速度で動作します。
ごく少数のビデオカードしかこの VBE2.0 機能を実装していませんので、ＳＤＤは VESA VBE 2.0 の最高速なグラフィック機能を提供する唯一の方法になるでしょう。

表示位置補正機能

ＳＤＤには画像の表示位置やサイズを補正する UniCenter プログラムが含まれています。
UniCenter は Scitech Display Doctor のサポートする全ての解像度で表示位置の補正を行えるようにします。
この機能はいくつかの画面モードが同一に扱われてしまうモニターを使用しているときにはとても役立つ機能です。

リフレッシュレートのコントロール

UniCenter プログラムは、サポートされているほとんどのビデオカードでリフレッシュレートのコントロールもできます。
この機能で、お使いのモニター／ビデオカードがフリッカーフリーで表示できる最高のフレッシュレートに設定できます。

と言った感じでいろいろな機能が盛り込まれています。

さてここからが本題で、この VESA VBE 2.0 に対応したエミュレーター自体幾つぐらい出ているかによってＳＤＤの必要性が変わってきますね。
では、ここで VESA VBE 2.0 の機能を使っているエミュレーターを軽～く紹介していきます。

アーケードエミュレーター

M.A.M.E. Version0.33RC1

もう説明は、要りませんねマルチアーケードエミュレーターです。

初期設定では、-novesa になっていますので-vesa に変更しましょう。
それにより-vesa1,-vesa2b,-vesa21 の各モードスイッチが有効になります。
他にも-320x240,-400x300,-512x384,-640x480,-800x600,-1024x768 等の画面モードも選択できるようになります。

CALLUS
Capcom System 1 系のエミュレーターです。
スト２など横長の画面を再現するには、ＳＤＤは、必須です。
-linear,-banked の各モードスイッチが有効になります。
画面モードは、320x200, 320x240, 400x300, 512x384, 640x480, 256x256, 224x384, 384x224, 384x257 が有効になります。

R.A.G.E.
IREM, SNK 等のエミュレーターです。
Ｒ－ＴＹＰＥなどこちらも横長系のモードが必須です。
画面モードは、384x256, 360x256, 320x400, 320x240, 256x256, 224x288 があります。

Raine
こちらは、TAITO 系を攻めています。
まだ、バージョンの若かったころはＳＤＤが無いと動きませんでした。（笑）
画面モードは、320x240x8bpp (VESA2L), 640x480x8bpp (VESA2L), 320x240x8bpp (MODEX), 400x300x8bpp (VESA2L)があります。
MODEX 以外は、全部ＳＤＤが必要です。

SYSTEM 16
ＳＥＧＡのＳＹＳＴＥＭ　１６／１８に対応しています。
画面モードは、320x240, 640x480, 400x300 があります。
400x300 は、画面描写が速いので Pentium　200Mhz 程度でも OUT RUN が遊べます。
もち 400x300 のモードは、ＳＤＤが必要です。

JROK's Arcade Simulation
ＮＡＭＣＯ物に対応していますが対応数が少ないっす。（涙）
ただ Gaplus と Skykid があるのでねっ。
”ｖ”スイッチにより VESA video mode が使用可能になります。
これにより 400x300x256 が使用可能になります。

コンソール系
Genecyst
メガドラエミュレーターです。
画面モードは、Bloodlust Software らしく一杯あります。
256x224, 256x240, 256x256, 320x200, 320x224, 320x240, 640x400, 640x480, 800x600,OTHER です。
も～好きなモード選んでください。（笑）

KGen 98
こちらもメガドラエミュレーターです。
SCANLINE スイッチが使用可能になります。

NESticle

ファミコンエミュレーターです。
これは、Ｗｉｎ用とＤＯＳ用が在りますのでＷｉｎ用使いましょう。(無責任)

ZSNES

スーファミエミュレーターです。
画面モードは、320x240x256, 256x256x256, 320x240x256 VESA2, 320x240x65536 VESA2,640x480x256 VESA2, 640x480x65536 VESA2, 512x384x256 VESA2, 512x384x65536 VESA2 があります。
ＶＥＳＡ2 と書いてあるのがＳＤＤ対応モードです。

SNES 9X

こちらもスーファミエミュレーターです。
画面モードは、320x240x256, 320x200x256, 256x256x256, 640x480x256, 640x400x256, 800x600x256, 320x240x65535,640x480x65535, 640x400x65535, 800x600x65535 があります。
16bit カラーモードで遊べるようになります。

ど～ですＳＤＤを入れるといろいろな恩恵が受けられるでしょ～。う～ん、是非欲しいと思った方は、ＳＤＤのホームページにあります。アドレスは、http://www.scitechsoft.com にあります。
また、自分のビデオカードが対応しているかは、以下のサポートチップ一覧で確認してください。

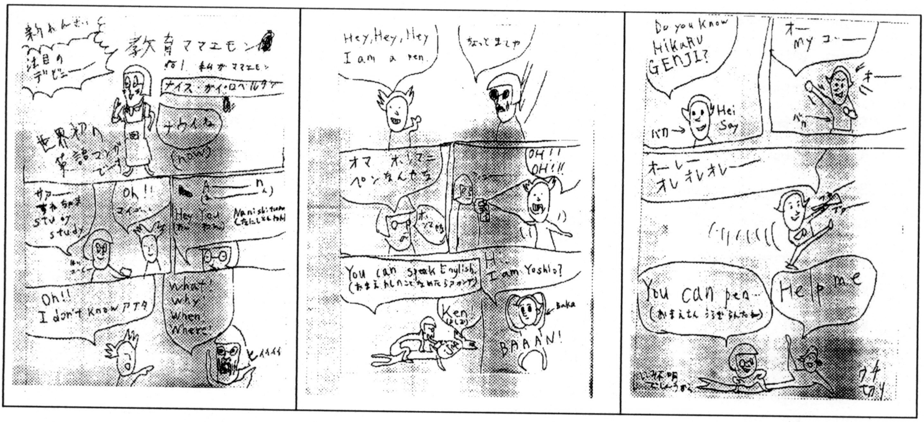
サポートチップ一覧 (SciTech Display Doctor Release 6.52)

3Dlabs Permedia, Permedia 2
Acer Labs M3141, M3145, M3147V
Ahead V5000A, V5000B
Alliance ProMotion 6410, 6422, AT24, AT25, AT3D
ARK Logic ARK1000VL/PV, ARK2000PV, ARK2000MT, Quadro64
ATI Technologies 18800, 28800, Mach32, Mach64, 3D Rage I/ II/ II+DVD/IIC, 3D Rage Pro
Avance Logic ALG2101, 2201, 2228, 2301, 2302, 2032, 2064, 2564, 25128
Chips & Technologies 82c45x, 65xxx, 643x0 WinGine
Chromatic Research Mpact!
Cirrus Logic CL-GD5422/24/26/28/29 TrueColor VGA
Cirrus Logic CL-GD5430/34/36, CL-GD5440/46 Alpine VGA
Cirrus Logic CL-GD5462/64/65 Laguna VisualMedia
Cirrus Logic CL-GD6205/15/25/35 LCD
Cirrus Logic CL-GD6410/12/20/40 LCD, CL-GD7541/42/43/48 LCD
Compaq IVGS/AVGA, QVision 1024/1280
Diamond Viper P9000+W5186/OAK87 VLB and PCI
Everex Viewpoint ET4000 and Trident based boards
Genoa GVGA
Hualon 86304/14
InteGraphics IGA1680/82/83, CyberPro 2000
Intel i740
iXMICRO TwinTurbo 128, TwinTurbo 128+, TwinTurbo 128-3D
Macronix SuperVGA 86000/010/100/101/200/250/251
Matrox MGA Atlas, Athena, Millennium, Mystique, Millennium II, Mystique 220
NCR 77C21/22/22E/32BLT
NeoMagic NM2070/90/93 LCD
Number Nine Imagine 128 Series 1, 2a, 2b, 2c, 2e, Ticket 2 Ride
nVidia nV1, SGS Thompson STG2000 (Diamond Edge 3D), RIVA-128
OAK Technologies OTI-057/067/077/087, 64105/107/111/217/317 (Warp 5)
Paradise/Phillips Pipeline 9710/12
Paradise/Western Digital W90C1x/2x/3x
Primus P2000

RealTek RTG3103/3105/3106
Rendition Verite V1000
S3 86c911/924/80x/928, Vision 864/964/868/968, Trio32/64/64V+/64UV+/64V2, Aurora64V+, ViRGE, ViRGE/DX/GX/VX, ViRGE/GX2
Sierra Falcon/64, SuperScalar 220
SiS 86c201, 6202, 6205, 6326
S-MOS SPC8106 LCD
Trident 88/8900, 90/91/9200, 9320LCD, 938xLCD, 94x0, 9660, 968x, 3DImage 975
Tseng Labs ET3000, ET4000, ET4000/W32/W32i/W32p, ET6000, ET6100, ET6300
UMC SuperVGA 85c408/18
Video7 VEGA, HT208/209/216
Weitek 5086/186/286, P9100
Winbond W9970CF

ふ〜とりあえず何とか形になりましたが、こんなんで良いんでしょうか？？
このコーナーを楽しみにしてた人（居るのか？？）には、ちと物足りなかったかな。

まぁこの SciTech Display Doctor は、エミュレーターライフを送るに当たって重要なソフトと言えるでしょう。



オマケ：マミヤ氏 非公開ネーム集

POSITIVE 5号 総集編 エミュレータの館② 特別付録

Arcade Emulator サポートリスト

PRESENTS BY YOMO

Callus - Capcom System 1 Emulator Version 0.42





Area 88 (Jap)	大魔界村(Jap)	Street Fighter II Rainbow Edition
Rockman The Power Battle (Jap)	Punisher	Chiki Boys (Jap)
Street Fighter II C.E. (Jap)	Final Fight	Final Fight (Jap)
Street Fighter II	Street Fighter II C.E.	Carrier Air Wing
Street Fighter II (Jap)	Strider	Carrier Air Wing (Jap)
Street Fighter II Turbo	Strider (Jap)	Three Wonders
Street Fighter II Turbo (Jap)	UN Squadron	Wonder 3 (Jap)
Captain Commando	1941	
Captain Commando (Jap)	1941 (Jap)	Punisher (Jap)
Willow	Nemo	Warriors of Fate
Willow (Jap)	Nemo (Jap)	Warriors of Fate (Jap)
King of Dragons	Varth	Cadillacs & Dinosaurs
King of Dragons (Jap)	Varth (Jap)	Ghouls 'n Ghosts
Knights of the Round	Quiz and Dragons	Dynasty Wars (Jap)
Knights of the Round (Jap)	Quiz and Dragons (Jap)	Capcom World 2 (Jap)
Magic Sword	Mercs	Muscle Bomber Duo
Magic Sword (Jap)	Mercs (Jap)	Muscle Bomber Duo (Jap)
Megatwins	Pnickies (Jap)	Slammasters

JROK's Arcade Simulation Release 1.0

Mappy	SuperPac	Galaga3
DigDig2	SkyKid	Gaplus

R.A.G.E. – Real Arcade Game Emulator Version 0.9

- R-TYPE (JP)
- R-TYPE II
- IKARI WARRIORS (JP)
- IKARI WARRIORS (US)
- GUNSMOKE (Not JP)
- GUNSMOKE (JP)
- TNK3
- 1943
- 1943KAI
- VICTORY ROAD
- SONSON
- R-TYPE (US)
- DRAGON BREED
- HAMMERIN' HARRY
- LEGEND OF HERO TONMA
- IMAGE FIGHT
- NINJA SPIRIT
- UNDERCOVER COPS
- IN THE HUNT
- BLADE MASTER
- GUNFORCE

M.A.M.E. – Multiple Arcade Machine Emulator Version 0.33RC1

- Space Invaders Part II (Taito)
- 魂斗羅
- Pac Man (Midway)
- Pac Man (harder)
- Pac Man (Namco)
- Pac Man (Namco, alternate)
- Hangly Man
- Puck Man
- Piranha
- Pac Man with Pac Man Plus graphics
- Ms. Pac Man
- Miss Pac Plus
- Crush Roller
- Eyes
- Ponpoko
- Lizard Wizard
- The Glob (Pac Man hardware)
- Make Trax
- Pengo (set 1)
- Pengo (set 2)
- Pengo (set 2 unencrypted)
- Penta
- Jr. Pac Man
- Galaxian (Namco)
- THE TOWER OF DRUAGA
- Galaxian (Midway)
- Galaxian (Namco, modified)
- Super Galaxians
- Galaxian Part X
- Space Invaders Galactica
- Galaxian Part 4
- Galaxian Turbo
- Pisces
- Gingateikoku No Gyakushu
- Uniwars
- War of the Bugs
- Defend the Terra Attack on the Red UFO
- Pac Man (bootleg on Galaxian hardware)
- Moon Cresta(bootleg Galaxian hardware)
- Moon Cresta (Nichibutsu)
- Moon Cresta (Gremlin)
- Moon Cresta (bootleg)
- Fantazia
- Eagle
- Moon Quasar
- Checkman
- 新入社員とおるくん
- Moon Alien Part 2
- Moon Alien Part 2 (older version)
- Scramble
- Battle of Atlantis
- The End
- Crazy Kong (Scramble Hardware)
- Frog
- Amidar (Scramble hardware)
- Triple Punch
- Super Cobra (Stern)
- Super Cobra (Konami)
- Super Cobra (bootleg)
- Lost Tomb
- Super Bond
- Ant Eater
- Rescue
- Minefield
- Armored Car
- Tazz-Mania
- Strategy X
- Strong X
- Dark Planet
- Video Hustler
- Frogger (set 1)

Frogger (set 2)
Frogger (modified Moon Cresta hardware)
Amidar (US)
Amidar (Japan)
Amigo
Turtles
Turpin
Jump Bug
Jump Bug (bootleg)
Fly-Boy (bootleg?)
Fast Freddie
Jump Coaster
Crazy Climber (US)
Crazy Climber (Japan)
Crazy Climber (bootleg)
Crazy Kong (set 1)
Crazy Kong (set 2)
Crazy Kong (Jeutel bootleg)
Crazy Kong (Alca bootleg)
Monkey Donkey
Swimmer (set 1)
Swimmer (set 2)
Guzzler
Frisky Tom
Seicross
Phoenix (Amstar)
Phoenix (Taito)
Phoenix (T.P.N.)
Pleiads (Tehkan)
Pleiads (Centuri)
Naughty Boy
Pop Flamer
Rally X
New Rally X
Loco-Motion
Jungler
Commando (Sega)
Bosconian (Midway)
Bosconian (Namco)
Galaga (Namco)
Galaga (Midway)
Galaga (fast shoot)
Gallag
Galaga (bootleg)
Dig Dug (Atari)
Dig Dug (Namco)
Xevious (Namco)
Xevious (Atari)
Super Xevious
Super Pac-Man (Midway)
Super Pac-Man (Namco)
Pac & Pal
Mappy (US)
Mappy (Japan)
Dig Dug 2
Motos
Pac-Land (Midway)
Pac-Land (Namco set 1)
Pac-Land (Namco set 2)
Cosmic Alien
Space Panic (set 1)
Space Panic (set 2)
Lady Bug
Snap Jack
Cosmic Avenger
Mr. Do! (Universal)
Mr. Do! (Taito)
Mr. Lo!
Mr. Du!
Mr. Do's Castle (set 1)
Mr. Do's Castle (set 2)
Mr. Do vs. Unicorns
Mr. Do's Wild Ride
Jumping Jack
Mr. Do! Run Run
Super Piero (Japan)
Kick Rider
Radar Scope
Donkey Kong (US)
Donkey Kong (Japan)
Donkey Kong Junior (US)
Donkey Kong Jr. (Original Japanese)
Donkey Kong Junior (Japan)
Donkey Kong Junior (bootleg?)
Donkey Kong 3
Mario Bros.
Masao
Popeye
Popeye (bootleg)
Punch Out
Super Punch Out
Sea Wolf
Gunfight
Tornado Baseball
280-ZZZAP
The Amazing Maze Game
Boot Hill
Guided Missile
Clowns
Space Encounters
Space Invaders
Space Invaders Part II (Midway)
Super Earth Invasion
Space Attack II
Invader's Revenge
Galaxy Wars

Lunar Rescue
Destination Earth
Cosmic Monsters
Space Phantoms
Rolling Crash / Moon Base
Bandido
Space Chaser
Lupin III
Heli Fire
Space Fever
Astro Invader
Kamikaze
Lazer Command
Dead Eye
Gypsy Juggler
Wizard of Wor
Robby Roto
Gorf
Gorf (Program 1)
Sea Wolf II
Space Zap
Extra Bases
Solar Fox
Kick
Satan's Hollow
Tron
Kozmik Kroozr
Domino Man
Wacko
Two Tigers
Journey
Tapper (Budweiser)
Tapper (Suntory)
Tapper (Root Beer)
Discs of Tron
Demolition Derby

Timber
Spy Hunter
Crater Raider
Sarge
Rampage
Xenophobe
Moon Patrol
Moon Patrol (Williams)
Moon Ranger
10 Yard Fight
10 Yard Fight (Vs. version)
Kung Fu Master
Kung Fu Master (bootleg)
Traverse USA
MotoRace USA
Lode Runner
Reactor
Mad Planets
Q*Bert (US)
Q*Bert (Japan)
FHMC Q*Bert
Krull
M.A.C.H. 3
Us vs. Them
Three Stooges
Q*Bert Qubes
Curve Ball
Crazy Balloon (set 1)
Crazy Balloon (set 2)
Polaris
Qix
Qix II (Tournament)
Space Dungeon
Zoo Keeper (set 1)
Zoo Keeper (set 2)
Jungle King

Jungle Hunt
Elevator Action
Elevator Action (bootleg)
Wild Western
Front Line
Space Seeker
Birdie King 2
Gladiator
Ohgon no Siro
Bubble Bobble
Bobble Bobble
Super Bobble Bobble
Rastan
Rastan Saga
Rainbow Islands
Rainbow Islands (Extra)
Arkanoid (Taito)
Arkanoid (Romstar)
Arkanoid (bootleg)
Arkanoid (Tayto bootleg)
Super Qix
Super Qix (bootleg)
The New Zealand Story
The New Zealand Story 2
Slap Fight
Slap Fight (Japanese Bootleg)
Slap Fight (English Bootleg)
Super Space Invaders '91
Robotron (Solid Blue label)
Robotron (Yellow/Orange label)
Stargate
Joust (White/Green label)
Joust (Solid Red label)
Joust (White/Red label)
Sinistar
Sinistar (prototype version)

Bubbles
Bubbles (Solid Red label)
Defender
Splat
Blaster
Colony 7 (set 1)
Colony 7 (set 2)
Lotto Fun
Vulgus
Son Son
1942 (set 1)
1942 (set 2)
Exed Exes
Savage Bees
Commando (US)
Commando (Japan)
Ghosts'n Goblins (US)
Ghosts'n Goblins (Cross)
Makai-mura (Japan)
Diamond Run
Gunsmoke (World)
Gunsmoke (US)
Gunsmoke (Japan)
Section Z
Trojan (US)
Trojan (Japan)
Speed Rumbler (set 1)
Speed Rumbler (set 2)
Legendary Wings (US)
Legendary Wings (Japan)
Sidearms (US)
Sidearms (Japan)
1943 (US)
1943 (Japan)
Black Tiger
Black Dragon

Tiger Road
F1 Dream
1943 Kai
Last Duel
Ghouls'n Ghosts (US?)
Ghouls'n Ghosts (Japan)
Mad Gear
Strider (US)
Strider (Japan)
Willow (Japan, English)
Willow (Japan, Japanese)
UN Squadron (US)
Final Fight (World)
Final Fight (Japan)
1941 (World)
1941 (Japan)
Mega Twins (World)
Chiki Chiki Boys (Japan)
Magic Sword (World)
Magic Sword (Japan)
Carrier Air Wing (Japan)
Nemo (World)
Nemo (Japan)
Knights of the Round (World)
Pnickies (Japan)
Capcom Bowling
Coors Light Bowling
Bowl-O-Rama
Blockade
Comotion
Blasto
Depth Charge
Safari
Sega Space Attack
Head On
Invinco / Head On 2

Invinco
Invinco / Deep Scan
Tranquilizer Gun
Space Trek
Carnival
Pulsar
Space Fury (revision C)
Space Fury (revision A)
Zektor
Tac-Scan
Eliminator (2 Players)
Eliminator (4 Players)
Star Trek
Astro Blaster (version 2)
Astro Blaster (version 1)
005
Monster Bash
Space Odyssey
Zaxxon
Super Zaxxon
Congo Bongo
Tip Top
Wonder Boy Deluxe
Up'n Down
Wonder Boy in Monster Land
Pitfall II
Choplifter
Choplifter (alternate)
Choplifter (bootleg)
Shinobi
Alien Syndrome
Tetris (Sega, bootleg)
Passing Shot (bootleg)
Altered Beast
Golden Axe
Lock'n'Chase

Zoar
Burger Time (Midway)
Burger Time (Data East)
Hamburger
Bump 'n' Jump
Burnin' Rubber
Car Action
Eggs
Scrambled Egg
Astro Fighter (set 1)
Astro Fighter (set 2)
Fire Trap
Fire Trap (Japan bootleg)
Break Thru
Darwin 4078 (Japan)
Shoot Out
Side Pocket
Cobra Command
Karnov (US)
Karnov (Japan)
Chelnov – Atomic Runner (US)
Chelnov – Atomic Runner (Japan)
Heavy Barrel (US)
Heavy Barrel (Japan)
Bad Dudes
Dragonninja
Robocop (bootleg)
Hippodrome
Fighting Fantasy
Sly Spy
Midnight Resistance
Dark Seal
Gate Of Doom
Bomb Jack
Star Force
Mega Force

Pinball Action
Tehkan World Cup
Tee'd Off
Solomon's Key (Japan)
Rygar (US)
Rygar (Japan)
Gemini Wing
Silkworm
Ninja Gaiden
Shadow Warriors
World Cup 90
World Cup 90 (bootleg)
Pooyan
Pootan
Time Pilot
Space Pilot
Roc'n Rope
Rope Man
Gyruss (Konami)
Gyruss (Centuri)
Track & Field
Hyper Olympic
Circus Charlie
Circus Charlie (level select)
Time Pilot 84
HyperSports
Super Basketball
Mikie
Shinnyuushain Tooru-kun
Road Fighter
Yie Ar Kung Fu
Kicker
Shao-Lin's Road
Ping Pong
Green Beret
Rush'n Attack

Iron Horse
Far West
Jackal
Top Gunner
Contra (US)
Contra (US bootleg)
Contra (Japan bootleg)
The Main Event
Devastators
Nemesis (hacked?)
Nemesis (UK)
Konami GT
TMNT (4 Players USA)
TMNT (4 Players Japanese)
TMHT (2 Players UK)
TMNT (2 Players Japanese)
Punk Shot
Venture (set 1)
Venture (set 2)
Mouse Trap
Pepper II
Targ
Spectar
Fax
Circus
Robot Bowl
Crash
Starfire
Asteroids (rev 2)
Asteroids (rev 1)
Asteroids Deluxe (rev 2)
Black Widow
Battle Zone
Battle Zone (alternate version)
Gravitar
Lunar Lander (rev 2)

Lunar Lander (rev 1)
Red Baron
Space Duel
Tempest (rev 3)
Tempest (rev 1)
Tempest (rev 2)
Tempest Tubes
Star Wars
Major Havoc (rev 3)
Major Havoc (rev 2)
Major Havoc (Return to Vax)
Quantum (rev 2)
Quantum (rev 1)
Centipede (revision 3)
Centipede (revision 2)
Millipede
Warlords
Kangaroo
Arabian
Missile Command
Super Missile Attack
Sprint 1
Sprint 2
Super Breakout
Dominos
Night Driver
Basketball
Cops'n Robbers
Avalanche
Marble Madness (set 1)
Marble Madness (set 2)
Marble Madness (set 3)
Peter Pack-Rat
Indiana Jones and the Temple of Doom
Road Runner

Road Blasters
Paperboy
Super Sprint
Championship Sprint
720 Degrees
APB
Gauntlet
Gauntlet (IntermediateRelease 1)
Gauntlet (IntermediateRelease 2)
Gauntlet (2 Players)
Gauntlet 2
Tetris (set 1)
Tetris (set 2)
Tetris (bootleg)
Tetris (Cocktail version)
Toobin'
Vindicators
Klax (set 1)
Klax (set 2)
Blasteroids
Escape from the Planet of the Robot Monsters
Xybots
Satan of Saturn
Zarzon
Vanguard
Fantasy
Pioner Balloon
Nibbler (set 1)
Nibbler (set 2)
Warp Warp
Mysterious Stones
Mat Mania
Exciting Hour
Mania Challenge
Xain'd Sleena

Solar Warrior
Double Dragon
Double Dragon (bootleg)
Double Dragon 2
Block Out
Berzerk
Berzerk (version 1)
Frenzy
Frenzy (version 1)
MegaTack
Killer Comet
Challenger
Kaos
Route 16
Stratovox
Money Money
Jack Rabbit
Nova 2001
Ninja Kid II
Ninja Kid II (alternate)
Bagman
Bagman (Stern)
Super Bagman
Space Firebird
Tutankham (Konami)
Tutankham (Stern)
Juno First
Crystal Castles
Blue Print
Omega Race
Bank Panic
Espial (US?)
Espial (Europe)
Cloak & Dagger
Champion Baseball
Exerion

- Exerion (bootleg)
- Food Fight
- Jack the Giant Killer
- Zzyzzyxx
- Vastar
- Aeroboto
- City Connection
- Return of the Jedi
- Tank Battalion
- Liberator
- Wiz
- Round-Up
- The Pit
- D-Day
- Toki (bootleg)
- Snow Bros
- Gun Dealer
- Leprechaun
- Hexa
- Red Alert
- I, Robot
- Spiders
- Space Tactics
- Golden Sta

Raine – MC680x0 based arcade emulator Version 0.12

- Rainbow Islands (Original)
- Operation Thunderbolt
- Final Blow
- Armed Formation
- Bonze's Adventure / Jigoku Meguri
- Bubble Memories
- Cadash
- Darius 2
- Darius Gaiden
- Drift Out
- Double Dragon 3
- Elevator Action 2
- Master of Weapons
- Growl
- Jumping
- Mega Blast
- Ninja Gaiden
- Ninja Kids
- Ninja Warriors
- Operation Wolf
- Operation Wolf (Bootleg)
- Puzzle Bobble 2
- Puzzle Bobble 3
- Rainbow Islands (Extra)
- Rastan
- Snow Bros
- Space Gun
- Super Space Invaders '91
- Terra Cresta
- Terra Force
- Toki
- Twin Qix
- WrestleFest
- Zero Zone

THE SYSTEM 16 ARCADE EMULATOR Version 0.79 PUBLIC VERSION

- Space Harrier
- OutRun
- S.D.I
- Quartet II
- Time Scanner
- Major League (not playable)
- Alexkidd : The Lost Stars
- Fantasy Zone (Japan version)
- Alien Syndrome
- Altered Beast
- E-Swat (bootleg)
- Golden Axe
- Heavyweight Champ
- Passing Shot (bootleg 2 players)
- Shinobi
- Tetris (bootleg)
- Tough Turf (bootleg)
- Wonderboy III (bootleg)
- Wrestle War
- Flash Point (bootleg)
- Aurail
- Shadow Dancer (Uk and Jp)
- Alien Storm
- Hang-On
- Super Hang-On

ハックのススメ

WRITTEN BY 麟閣
http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/8474
rinkaku@geocities.co.jp

男ならだまってバイナリエディタ

（ただ単に逆アセツールとか使えないだけです）

第1回は「マリオのタイトル画面を変える」です。

とりあえずスーパーマリオの改造の仕方を説明します。ネタがないので小出しにやっていきます（笑）。まず、「MARIO」の表示を変えてみます。「MARIO」は16進で「**160A1B1218**」の部分です。他のアルファベットも同じように16進で表されています。

0	00	A	0A	K	14	U	1E
1	01	B	0B	L	15	V	1F
2	02	C	0C	M	16	W	20
3	03	D	0D	N	17	X	21
4	04	E	0E	O	18	Y	22
5	05	F	0F	P	19	Z	23
6	06	G	10	Q	1A	ﾅｼ	24
7	07	H	11	R	1B	－	28
8	08	I	12	S	1C	!	2B
9	09	J	13	T	1D	.	AF

注:「ナシ」とはスペースを指します

では例として「MARIO」を「PUFFY」に変えてみます。狐'Sバイナリエディタでスーマリのロムイメージを読み込みます。その際「読みとり専用ファイルとして開く」のチェックボックスをはずします。編集－検索で「160A1B1218」を探します。いくつかあるので、全て「191E0F0F22」と変えます。ファイルを上書き保存して終了です。

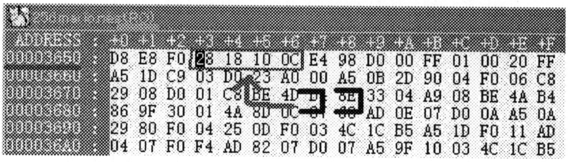
スーマリの全ての表示文字は上の表の通りですので、上記の方法で応用が可能です。ピーチ姫を助け出した時のメッセージも編集可能です。ただし本来の文字数を超えることは上記の方法ではできません。

男ならだまってバイナリエディタ2

（逆アセ及びダンプツールも使えません（笑））

第2回は「マリオのスピードを変える」です。

まずバイナリエディタでマリオのイメージを開き、読みとり専用のチェックをはずします。そして検索で「2818100C」を探します。そこはアドレスで3650番地にあたるはずです。ここの4つの数値がマリ



オの前進速度に関する数値です。ではマリオの速度を2倍にしてみます。速度を2倍にするにはそれぞれの数値を倍にすればいいわけです。ここで注意する点は「**16進数**」ということです。16進数では「**28」の2倍は「56」ではありません。**関数電卓などで調べればわかるのですが、「**28」の2倍は「50」**です。「28」を倍の数値「50」に変えます。以下残りの3つも倍にします。

28→**50**	18→**30**	10→**20**	0C→**18**

「2818100C」が「50302018」になれば完了です。保存して終わりです。これでマリオの前進速度が倍になります。最初からBダッシュのスピードです。ただし、画面のスクロールはそのままなので、飛ばしすぎると画面がおいつきません。また、速度を**2分の1**にする事も可能です。以下が変更の数値です。

28→**14**	18→**0C**	10→**08**	0C→**06**

これをやるとBダッシュで普通の歩く速さなので、全面クリアは不可能となります(笑)。また、3650番地周辺にはその他のアクションに関する数値もあるらしいです。その辺の数値は実験中なので、解析次第報告します。

参考文献:トンカチエディター取扱説明書(技術評論広告社)

男ならだまってバイナリエディタ3

やっと3回目

第3回は「256Wに行く」です。

まずステージセレクトから説明していきます。スーパーマリオは8－4をクリアすることでラウンドセレクトができるようになります。まずはラウンドセレクトから改造してみます。例によってバイナリエディタでイメージを開き、読みとり専用のチェックをはずします。検索で「**FC07F0**」を探して下さい。ここを「**FC07EA**」に変更します。EAはけっこう便利な命令です。これで最初からラウンドセレクトができるはずです。
次に8面までというプロテクト？を解除してみます。検索で「**2907**」を探します。先程変更した部分の少し下にあるはずです。ここを「**EAEA**」に変更します。EAに変えることによって元の命令を無効にするようです。これでスタート画面で256Wラウンドセレクトができるようになります。
注:出回ってるイメージの中ではこの改造法で出来ない物もあるみたいです。

参考文献:トンカチエディター取扱説明書(技術評論広告社)

ちなみにエミュレーターじゃなくてファミコンカセットでやる場合は以下のようにします。
　用意する物:スーパーマリオとテニス(任天堂)の実ロム
まずスーパーマリオを本体に差し、電源を切らずに抜きます。そしてテニスを入れてリセットボタンを押し、少し遊びます（ここでプレイヤーの歩数がラウンドに対応するらしい)。それから電源を切らずにテニスを抜き、スーマリを入れてリセット。Aボタン(B？)を押しながらスタートすると256Wのどっかにいけるはずです。この技を使う場合は本人の責任において実行して下さい。壊れても知りません。似たような荒技で「六三四の剣の無敵」っていうのもありますがこれは次の機会に。

男ならだまってバイナリエディタ4

負けないぞ

第4回は「無敵」です。

マリオを無敵にしてみます。まずは敵に当たっても死なないようにしてみます。検索で「**9F07F006**」を探します。ここを「**9F07EAEA**」に変更します。EAの無効命令によって敵に当たるとダメージを喰らう部分が解除されます。ようするに最初からスターを取った感じになります。光りませんが。しかしハンマーブロスのハンマーと

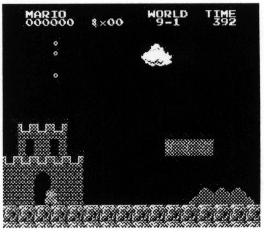
火柱に当たると死にます。
次に「人数が減らない」という無敵も紹介します。例によって検索で「**CE5A07100B**」を探します。ここを「**EAEA4CE991**」に変更します。これで死んでも死んでも人数が減りません。人数の増やしすぎに注意して下さい。
無限1UPとかやりまくると一定の残機数をオーバーすると即ゲームオーバーになります。

参考文献:トンカチエディター取扱説明書(技術評論広告社)
創世機ファミー本体操作説明書(株式会社アイ・ツー)

ロムデータをハックしよう

このコーナーでは私麟閣がハック・改造したファミコンエミュレータのロムを紹介します。

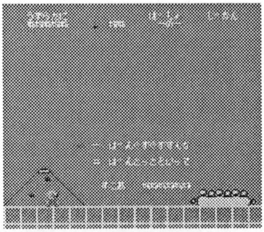
ハックデータはこちらでダウンロードできます。
http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/8474/hack.html
注:ロムデータそのものはありません。



このページのデータを使用するには「狐バイナリエディタ」が必要です。その他のバイナリエディタでは動作確認をしておりません。まずは不朽の名作「スーパーマリオブラザーズ」です。 通常ではマリオは8面までしかありませんが、昔「ファミコン必勝本」で紹介された **256Wに挑戦しました**。これで9－1面やバグ面などに行けるようになります。

圧縮ファイルの中には3種類のデータが入っております。
普通の256面セレクトの他に**面セレクトのスピードが2倍の**「256marioFIX」と**重力が半分になっている**「iramario」があります。

うずら谷くん



スーパーマリオ第2弾。「うずら谷くん」。
「かいしゃいんのメロディ」という4コママンガに登場するキャラクターです。まず歩くスピードが2倍です。それに無敵です。一部の障害をのぞいて体当たりで敵は死にます。 ただし、本家スーパーマリオが速いスピードに対応していないので、あまりスピードを 出しすぎると画面のロードが追いつきません。 あと完全日本語対応版(笑)です。しかもお下劣です。すいません。 なぜ無敵かというと「無限 1up 封じ」のために無敵にしました。

はまだの名探偵

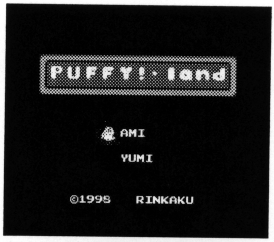


AVGの傑作「さんまの名探偵」のキャラを一新。「はまだの名探偵」です。セリフもほとんど変更しました。しかしシステムまでハックしてないので 「さんま」をクリアしたことのある人は速攻犯人わかります(笑)。
これはセリフに力を注いだので、キャラの絵はへたくそです。
なんとなく似ている程度ですのでお許しを。

最後に暇つぶしに作ったしょぼいハックROMを紹介します。
僕の中では「はまだの名探偵」を超える物はもうできません(笑)。
でも海外のサイト等はキャラを変えただけで「ハックロム」として配布されてたりしますので、キャラだけ変えてもハックなんだな、ということで作りました。

PUFFY！ land

「バイナリィランド」のハックです。
ハックのレベルが音楽とか変えられるまでにレベルアップしたいなぁ、と思ってます。



春巻龍

これは「イーアルカンフー」のハックです。
「春巻龍」とは「浦安鉄筋家族」というマンガに登場するキャラクターです。
ちなみに麟閣は中学生の頃から「週刊少年チャンピオン」フリークです（笑）。チャンピオン好きな人、リクエスト下さい（笑）。



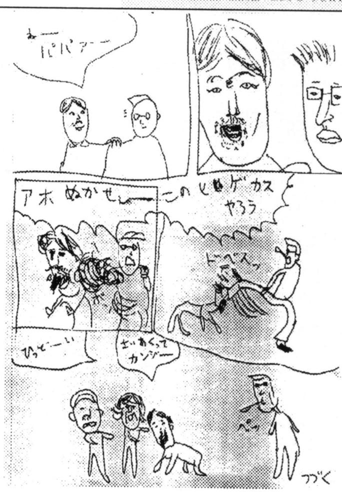
頭文字D

元ネタは「シティーコネクション」の海外版です。
なんかウチに「頭文字D」の単行本があったので作ってみました。
誰が何と言おうと「拓海」です（笑）
本当にファミコンの絵を変えるのは難しい。
3色しか使えないしビットは粗いし。途中で挫折しました（笑）



感想は rinkaku@geocities.co.jp まで！





オマケ：マミヤ氏 非公開ネーム集

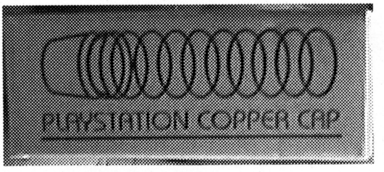
新・黄金軸活用法

情報提供　石渡 悠貴（Y. PROJECT）

MOD チップでなければ動作しないといわれていた PS の SCPH3000～7500 にも黄金軸で動作させる方法を遂に発見！その動作方法をここで紹介します！

用意するもの

- プレイステーション
- 黄金軸
- 純正品 CD-ROM
- バックアップ CD-ROM



SCPH-1000

これがノーマルかつ一般的な方法です。CD の交換が一回だけなのでとても簡単です。

操作の流れ

順番	状況	回転速度	挿入するCD
1	電源 ON		純正 CD
2		高速回転	純正 CD
3	PS ロゴ表示	高速回転	純正 CD
4		低速回転	純正 CD
5	OP デモ読み込み	高速回転	バックアップCD
6		低速回転	バックアップCD
7	ゲーム起動	高速回転	バックアップCD

で、起動が難しいのが以下の 3000 以降の型番です。周りからは黄金軸では原理的に不可能といわれてました。

★ 新黄金軸方式！ ★

まず、黄金軸をセンサー部分に取り付けて、純正の CD で電源 ON！
「PS」の画面に変わって少し（約1秒！）くらいすると CD の速さが変わるので、その瞬間にバックアップした CD-R に入れ替える。そのあと（約5秒）また CD の速さが変わるので純正 CD に入れ替え（約1秒)、すぐ早く回りだすのでそこで CD-R に入れ替える。これで OK。
ただし、目的のゲームによって若干回転が違うので要注意です。「ナムコミュージアムアンコール」や「ブレスオブファイア3」あたりは6～7の部分がやけに特殊なのでマジでムズイです！他のソフトはコツをつかめば簡単なので、挑戦してみて下さい。

SCPH-3000、3500、5000

まず、プレイステーション（以下、PS）に黄金軸をセットし、純正品の CD-ROM を入れて、電源を入れて下さい。すると、ＣＤが回ります。ＣＤの回転には、高速回転と低速回転の２種類がございますので、回転音の違いを良く聞いておいて下さい。

操作の流れ

順番	状況	回転速度	挿入するCD
1	電源 ON		純正 CD
2		低速回転	純正 CD
3	PS ロゴ表示	高速回転	純正 CD
4		低速回転	純正 CD
5	OP デモ読み込み	高速回転	バックアップCD
6		低速回転	純正 CD
7	ゲーム起動	高速回転	バックアップCD

SCPH-5500、7000、7500

こちらは、多少回転がランダムなので、操作は多少難しくなります。特に順番６～７のタイミングが難しく、ソフトによってはかなり特殊なタイミングを要しますのでご注意下さい。

操作の流れ

順番	状況	回転速度	挿入するCD
1	電源 ON		純正 CD
2		低速回転	純正 CD
3	PS ロゴ表示	高速回転	純正 CD
4		低速回転	純正 CD
5	OP デモ読み込み	高速回転	バックアップCD
6		低速回転	純正 CD
7	ゲーム起動	高速回転	バックアップCD

これは難しくて無理だ！... という人は....

PS PAR CD.Ver（CCL）／プロアクションリプレイ２（カラット）

を使えばＣＤ交換は一度だけなので超カンタン！それでピーコＣＤを走らせましょう！

まず、ＰＳソフト（純正）を入れて、ＰＡＲメニューを立ち上げます（黄金軸付きで）。そして、少しするとＣＤの回り方がゆるやかなままでストップしますから、その間に（ボタンを押さない限りずっとこのままですからタイミングとかは必要ありません）そこでピーコＣＤに入れ替えればＯＫ！です。これは SCPH-1000～SCPH-7500 までどれでも共通です。

台湾発！N64 用最新マジコン

MR. BACKUP

Z 6 4

～ファーストインプレッション～

written by Zex & マジコン通信社



主な仕様	
使用環境	温度：０～４５℃、湿度：４５～８５％
重量	１．５ｋｇ
消費電力	５ｗ
電源（INPUT）	ＡＣ１００Ｖ～２４０Ｖ、０．２Ａ
電源（OUTPUT）	ＤＣ＋５Ｖ／ＭＡＸ：１．６Ａ
外形寸法	２４（横幅）×１４（奥行き）×１３（高さ）cm　（突起物を除く）

昨年以降、市場では競争力のある N64 用マジコンは香港 BUNG 社のドクター V64 しかありませんでしたが、なんと最近ＰＣパーツの主要生産地である台湾から ZIP ディスクを採用したバックアップ＆書き込み保存可能なマジコンが登場しました。その名も「ミスターバックアップ Z64」です。

Ｚ６４の特徴

Ｚ６４は、私的複製の為のＮｉｎｔｅｎｄｏ６４（以下、Ｎ６４）専用バックアップマシンです。Ｎ６４用バックアップマシンは、既に数機種がリリースされておりますが、製品単体でゲームソフトのバックアップが可能な機種はありませんでした。本製品はＺＩＰドライブを搭載しており、ＺＩＰディスクに直接データを保存可能です。ＺＩＰディスクは、１００ＭＢまでのデータ保存が可能で、信頼性の非常に高いメディアです。ＺＩＰシステムの採用により、本製品「Ｚ６４」がＮ６４初の本格的バックアップマシンとなりました。また、液晶ディスプレイの搭載により、操作方法も非常に解り易く、簡単になっております。

従来のバックアップマシンは香港製品でしたが、本製品「Ｚ６４」はＰＣ機の生産地として名高い台湾で製作されております。多機種よりも質的に優れ、信頼も高い事と思います。

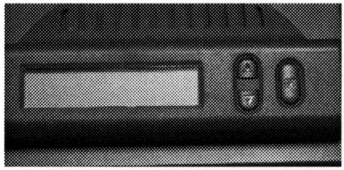
Ｚ６４に梱包されている物



（パッケージの中身）

Ｚ６４本体の他に ZIP ディスクと電源アダプター、取扱説明書（英文）が付属しています。

（インターフェース拡大画面）



見ての通り、操作自体は初心者でも楽にできる位簡単です。あるのは選択の▲▼と決定の■だけです。内蔵メモリーへバックアップするにもドクターＶ６４が難解な同時押し操作を必要としたのに対し、Ｚ６４は LCD ディスプレイをみながら快適にバックアップ可能です。

Ｎ６４と合体！



N64 と接続した状態です。モノクロでわかりにくいかもしれませんが、Z64 はボディ自体も黒なので結構マッチしています。

（ドライブ拡大図）



ZIP DISK で１００ＭＢ分のデーターが入ります。普通の６４Mbit のゲームでしたら１０個程は楽に入ります。スピード的にリード性能は DoctorV64 のＣＤには及びませんが、ＣＤと違い書き込めるというのが一番の利点ですね。ちなみに N64 のマジコン本体で書き込み機能を実現したのは今現在 Z64 のみです。

Ｚ６４のセットアップ

1. Ｚ６４とＮ６４の電源を切った状態で、Ｎ６４にＺ６４を接続します。Ｚ６４はＮ６４の上部に取り付けます。Ｚ６４の液晶ディスプレイがＮ６４の前面に来るようにして、Ｎ６４のカートリッジスロットにＺ６４下部のコネクターを差し込んで下さい。
2. コンセントにＺ６４専用アダプターを差し込み、アダプター端子をＺ６４の後側（電源ス

イッチの下）にあるコネクターに差し込みます。

3. Ｚ６４上部左側のカートリッジスロットに、Ｎ６４ゲームカートリッジ（バックアップしたいソフト等）を右側（液晶ディスプレイ方面）にカートリッジの前面（タイトルラベル）が向くように挿入して下さい。
4. Ｚ６４の後側にある電源スイッチをオンにして下さい。電源スイッチには「Ｉ（上）」と「○（下）」の記号が書かれており、「Ｉ」が押されている方が「オン」となります。ＺＩＰドライブにＺＩＰディスクが入っていると、正しくセットアップされない事がありますのでご注意下さい。この時、Ｎ６４本体の電源は切れたままにしておいて下さい。
5. 液晶ディスプレイに「ＭＲ．ＢＡＣＫＵＰ Ｚ-６４ ＷＡＩＴＩＮＧ．．．．」と表示され、Ｚ６４がセルフセットアップ（約１０秒）を始めます。この時はＺ６４の操作ボタンに触れないようにして下さい。
6. 液晶ディスプレイに「ＰＬＡＹ ＣＡＲＴＲＩＤＧＥ」と表示されればセットアップは終了です。

ゲームソフトのバックアップ

1. セットアップ終了後、Ｚ６４前面の操作パネルの「△ボタン」を押して、下記画面を表示させて下さい。

```
<<BACKUP CARTRIDGE>>
DISK FREE: 0M
```

2. Ｚ６４右側のＺＩＰドライブに付属のＺＩＰディスクを挿入します。ＺＩＰディスクを読み込んだ後、下記画面が表示されます。

```
<<BACKUP CARTRIDGE>>
DISK FREE: 757M
```

この画面は、ＺＩＰディスクの空き容量を表示しております。Ｎ６４用ゲームソフトの容量は６４～１２８Ｍなので、１枚のＺＩＰディスクに６～１１本のソフトが保存可能です。

3. 操作パネルの「□ボタン」を押すと、下記画面が表示されます。

```
ゲームソフト タイトル
96M BACKUP? YES NO
```

この画面は、Ｚ６４のカートリッジスロットに挿入されているＮ６４ゲームカートリッジのタイトルとゲームソフトの容量を表示します。最初は「ＮＯ」が点滅しておりますので、「△ボタン」を押して「ＹＥＳ」を点滅させて下さい。「□ボタン」を押すとバックアップを開始致します。

4. バックアップ中は、操作パネルに触れないようにして下さい。

```
ゲームソフト タイトル
■■■■■■■          60%
```

5. バックアップが正しく行われますと、下記画面が表示されます。

```
ゲームソフト タイトル
BACKUP COMPLETED
```

6. 以上でバックアップが終了致しました。

バックアップしたデータのロード

1. Ｚ６４のカートリッジスロットにＮ６４ゲームカートリッジ（何でも構いません）が挿入されている事を確認してＺ６４の電源を入れます。

2. セルフセットアップ終了後、Ｚ６４のＺＩＰドライブにバックアップデータの入ったＺＩ

Ｐディスクを挿入します。ＺＩＰディスクを読み込んだ後、下記画面が表示されます。下記画面は、前項目で作成したディスクの場合です。

ゲームソフト タイトル
ＬＯＡＤ　Ｊ　９６Ｍ　１／１

保存したデータが複数ある場合は、「△・▽ボタン」を押して希望のデータを表示させて下さい。

3. 「□ボタン」を押すとロードを開始致します。

ゲームソフト タイトル
■■■■■■■　　　　　６０％

4. ロードが正しく行われますと、下記画面が表示されます。

ゲームソフト タイトル
ＴＵＲＮ ＯＮ Ｎ６４ ＰＯＷＥＲ

5. 以上でバックアップデータのロードが終了致しました。Ｎ６４本体の電源を入れ、ゲームをお楽しみ下さい。

ゲームソフト タイトル
ＰＬＡＹＮＧ ＦＩＬＥ... ＿

バックアップしたデータを消去したい場合は、「△・▽ボタン」を同時に３秒以上押し続けて下さい。データ消去のメニューが表示されます。

ＢＩＯＳのバージョンアップ

Ｚ６４の最新情報と最新ＢＩＯＳは、サポートＷｅｂ（http://www.z64.com）にて随時公開されております。新しいＢＩＯＳには、旧バージョンではバックアップできなかったゲームに対応していたり、特殊な新機能が追加されていたりしますので、インターネットの環境が整っている方は、こまめにチェックしてみる事をお勧め致します。

ＢＩＯＳのアップグレード方法は、ダウンロードしたＢＩＯＳデータ入りのＺＩＰディスクをＺ６４に挿入しＺ６４の電源を入れるだけと非常に簡単です。

総 評

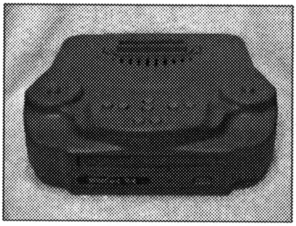
今までは６４マジコンの互換性が甘く、Ｖ６４のソフトをＺ６４で遊ぶには「Ｒ−ＴＯＯＬ６４」というツールを使ってヘッダを削らないと使えませんでしたが、最新の BIOS Ver1.11B よりオートコンバート機能が追加。Ｖ６４のファイルと完全互換を実現しました。コンバートする為には ZIP ディスクを増設した PC が必要ですが、ユーザーの事を考えて色々改良を加えているのは評価できると思います。また、BIOS アップデートも公式サイトHttp://www.z64.comから最新 BIOS を落として ZIP に書き込み、Ｚ６４にインサートして電源を入れるだけで自動的に BIOS を書き換えてくれます。相当ユーザーフレンドリーな作りです。ただ、唯一残念なのはＰＣやＣＤ−ＲＯＭとの接続インターフェースが無いことです。この件について、Ｚ６４の海外地域担当セールスマネージャーのLiu氏へ問い合わせたところ、「ＰＣとのリンク機能は違法性が高いので除外した」との事です。しかし今後は8ビットゲーム機（ゲームボーイ等）や１６ビットゲーム機（ジェネシス等）のエミュレーターなどもサポートするとの事ですので、今後が実に楽しみですね。将来的にはＺ６４を使用してのＳ−ＮＥＳデータ吸出しやＮ６４用エミュでＧＢ等をエミュレーションするという時代が来るかもしれません。とにかく要チェックのマシンにはまちがいなさそうです。

N64 CENTRAL

WRITTEN BY yory + 鶴見 和昭（マジコン通信社）
情報協力・原田 仙人＋ＢＵＮＧ君

このコーナーでは 64 マジコン、Nintendo64 についてのトピックを幅広く紹介します。
またＢＵＮＧ ＪＡＰＡＮホームページでは日本で唯一Ｎ６４用フリーソフトのダウンロードコーナーも設置してます。一度見て下さい。(http://www.akabane.com)

MAME が Nintendo64 にやってきた!!



MAME というものをご存じだろうか。**MAME** というのは**マルチアーケードマシンエミュレーター**の略で、つまり一つのエミュレーターで多くのアーケードゲームのエミュレートをしてしまうものである。このエミュレーターが一つあれば、様々な種類のアーケードゲームを PC 上で楽しむことができるスグレものなのだが、この MAME がついに Nintendo64 に登場した。Nintendo64 はエミュレーターを実行するのに十分な CPU の速度を持っていたので、MAME を移植することができたのだ。もちろん、これを Nintendo64 へ移植した人の実力は計り知れない。この MAME64 は、本職の Nintendo64 プログラマーが移植したと信じずにはいられないくらいのいい出来なのである。

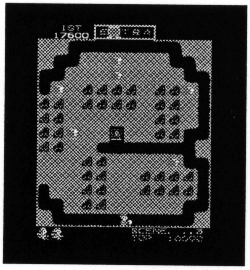
当然、出回っているのはデータのみだ、これを遊ぶには Nintendo64 の他に、「ドクター V64」「Ｚ６４」といった Nintendo64 用のマジコンが必要となる、また、それを 64 マジコンに転送する為に CD-R に焼くかパソコンから転送するしかない。まあ、ISO フォーマットの CD に焼く又はＺＩＰに転送するだけなので簡単だ。



MAME64 を立ち上げると、最初はどのアーケードゲームをプレイするか選択する場面になる。ここで驚くのが、プレイ可能なゲームが 90 個以上あることだ。かなり小さめの文字でゲーム名が並んでいる画面を見ると、非常に壮観である。何のゲームをプレイするか迷うに違いない。1942 からボンジャック、Mr.DO など昔やったゲームが目白押しだ。ナムコ、コナミの名作アーケードもほぼ網羅されており、どのゲーム機にも移植されていない、あの「ジャンプバグ」までが Nintendo64 で遊べるのだ！！

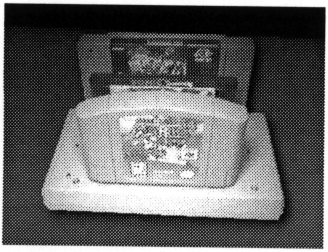
プレイしてみて驚くのが、なんとほとんどのゲームで音楽が鳴ることだ。音楽までエミュレートするとは、作者はまったくあなどれない。音楽が無いとゲームの懐かしさも半減なのであるが、音楽を聞きながら昔のアーケードゲームをプレイすると懐かしさがこみ上げてくるに違いないだろう。また、PC の場合はジョイスティックを持っていないとキーボードでプレイする羽目になるのだが、Nintendo64 ならそんな心配はない。Nintendo64 付属のコントローラーでプレイできるのでかなり快適である。スピードも十分出ており、遅いと感じるゲームは一つもなかった。ただ、マリオブラザーズで音楽が鳴らないのは不満だ

った。音楽が無いとやはり飽きるからだ。
MAME64 には一つ問題がある。それは MAME64 の入手方法である。MAME64 はエミュレーター本体と ROM イメージが一緒の形で配布されているので、著作権の関係で少しまずいのだ。だからこの MAME64 はおおっぴらに配布することはできないので、未だに非常に手に入りにくい。6/1 現在では、ヨーロッパにある交換系の FTP サイトだけで、他ハッカー系サイトでは出回っているらしいが、そのサイトを見つけるのは非常に困難な貴重なものだ。もし、運良くこの MAME64 を見つけたら、是非一度プレイしてみてほしい。しばらくの間、夢中になるに違いないだろう。



さらに続報。現在その MAME64 制作者は INES64(ファミコンが 64 で遊べる) や、 VGB64 (ゲームボーイが 64 で遊べる)を制作中との事。今後 64 マジコンは裏ゲーム、エミュレータマニアの必需品になることまちがいなしであろう。

N64 マジコンの最近の動向



ヨーロッパやアメリカの方では **Nintendo64 が非常に売れている**らしく、ハードが売れればソフトが売れ、そしてマジコンが売れるという日本とは対照的な状況になっているようです。あちらで売れ筋のマジコンはやはり、Doctor V64 です。そのため、V64 のコミュニティーは非常に活発な活動をしており、今年のはじめには V64 コミュニティーの中心の DEXTROSE(http://www.dextrose.com) が主宰で「Presence of Mind '98」というメガデモの大会もありました。大会というとちょっと違うような気もしますが、要は一定の期間内にどれだけすごいメガデモを作れるかというコンテストです。

このコンテストで一位になったのが、SPLiT というグループの作った「Nintro 64」というメガデモで、業界の人が作ったのかと思うほどのすばらしい出来で、このコンテストのレベルの高さを伺わせました。ちょっと気になったのが、エミュレーターです。このコンテストでは GB と NES の 2 つのエミュレーターが参加していて、2 つとも実用に耐えうるレベルのエミュレーターに仕上がっていました。

ゲームボーイエミュレーターは音楽こそ鳴りませんが、メガデモがサウンド付きで流れているのでさほど気になりません。しかもこれは、なんとマルチタスク対応で、同時に 2 つのゲームを 2 人同時に遊ぶことができます。ゲームボーイ 2 台分の価値!?スピード的にも申し分なく、普通に遊ぶには言うこと無しでしょう。

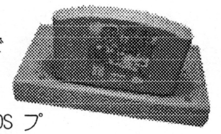


NESエミュレーターの方は少し音質が悪いゲームもありますが、なんと音楽も鳴ります。スピードも満足できるレベルで、これは試してみるしかないです。

この2つのエミュレーターは http://www.dextrose.com/dxemu.htm
でダウンロードする事ができますが、前の MAME64 とは違い自分で ROM を組み込まなければいけないので、ちょっとしたコツがいります。

★N64用 GB エミュレーターの ROM の組み込み方

このエミュレーターは普通に V64 に転送して実行すると、なんだかよくわからない自作のゲームしかできないのですが、実はイリーガルモードと呼ばれるモードがあり、そのモードにすると GB の ROM を組み込んで、他のゲームもできるようになります。イリーガルモードにするには GB エミュレーターのファイルの最後の4バイトを$FF にします。バイナリエディタを持っていなくて、よくわからないという人は、
http://www.dextrose.com/patches/rv-gbips.zip
に IPS ファイルがあるので、RTOOL などでパッチを当てるといいでしょう。ROM を書き換えるには
http://www.dextrose.com/mani/gbhack16.zip



を使います。GB.V64 のファイルを同じディレクトリにおいて、DOS プロンプトから GBHACK GB.V64 と入力すると 1 コントローラー用のゲーム、2 コントローラー用のゲーム、リーガルモード用のゲームのどれを書き換えるか聞いてきますので 1 番の 1 コントローラー用のゲームを選びましょう。ただ、1 コントローラー用のゲームは 32K バイトまでのゲームしか入らないので、大きいゲームを入れる時は 2 番の 2 コントローラー用のゲームを選びましょう。ここで 1 コントローラー用のゲーム、2 コントローラー用のゲームというのは、このエミュレーターはマルチタスクなので、同時に 2 つのゲームを別のコントローラーでプレイするのです。どのゲームを書き換えるかを選択したら、最後にゲームボーイの ROM イメージのファイル名を入力します。ROM ファイルは同じディレクトリにコピーしておいた方がやりやすいでしょう。

―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

★NES エミュレーターの ROM の組み込み方

このエミュレーターをダウンロードすると、ROM 組み込み用の MERGE.EXE というプログラムがついてくるので、GB エミュレーターより ROM 組み込みは簡単です。

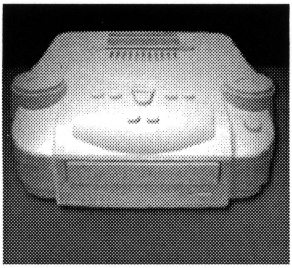
VNES64.V64 のファイルと組み込む ROM ファイル(例えば、MARIO.NES)を同じディレクトリに置いて、DOS プロンプトから MERGE MARIO.NES VNES64.V64
と入力します。NES エミュレーターの場合はこれだけで OK です。簡単ですね。

―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

このコンテストには非常にレベルの高い作品がたくさん参加しており、やはりこれは去年の 11 月頃の N64 用の開発キットが流出が関係あるようです。この開発キットは PC で N64 のソフトを開発するためのツール類はすべて整っており、詳しい英語のドキュメントもついているというものです。言語は C 言語で、本家の開発キットかどうかはわかりませんが、マニアにはよだれものの一品であることは確かです。「LFC-DEV.LZH」というファイル名なので、興味のある方は探してみてはいかがですか?

―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

1ヶ月ほど前に話題になった N64 用のニューマジコン、「UFO64」がやっと発売されたようです。ただ、名前は「CD64」に変わっていて、噂のCD－R機能も無くなっています。
　発売元が UFO のブランドはイメージが悪いと判断したのでしょうか?それはともかく、このマジコンは低価格が売りで、知っている限りでは日本ではゲームスアークのみしか輸入していないので詳しい値段がわからないのですが、だいたい 3 万円台中盤から後半になりそうな雰囲気です。



　このマジコンは構成が V64 とほとんど同じ構成で、CD-ROM ドライブと PC との通信ポートを持っています。使い方としては V64 と同じ使い方ができ、V64 にとっては脅威となるかも知れません。ファイル形式も同じですし。色もカッコイイ黒です。

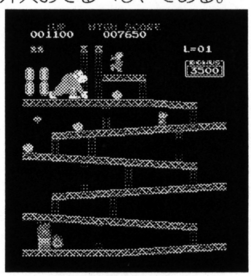
　余談ですが、Z64 と V64 のファイル形式はバージョンが古いやつですと、互換が無いのですが、実はこれは簡単にコンバートすることができます。RTOOL というツールを使って、「BYTE SWAP」というコマンドを選択するだけでコンバート完了です。Z64 用のファイルが使えなくて困っていたという人はこれで OK ですね。



　ただ、最近は N64 マジコン業界に暗雲が立ちこめています。というのは任天堂が次から次へと新しいプロテクトのかかったゲームを出していくので、そのプロテクトにマジコンが追いついていけない状態になっているからです。最近のプロテクトは BIOS バージョンアップだけでは対応できないようなプロテクトで、「スターフォックス64」、「ヨッシーストーリー」、「スノーボーディング 1080」などの任天堂が出すゲームにはそれぞれ違うプロテクトがかかっていました。現在のところではパッチなどが出回って、大事には至っていませんが、これからについては、根本的な解決が無い限りは、不安が残ります。

★ドンキーコングエミュレーター出現！

　PC では雨後のタケノコのようにエミュレーターが増え続けているが、なんとその波が V64 にもやってきた。なんと V64 用にアーケードのドンキーコングエミュレーターが出現したのだ。　音楽はまだ完全ではないものの、出来は非常によく、ほとんど完全にエミュレートされている。Nintendo64 のパワーもあるだろうが、いまの段階でここまでできるとは、作者はよほどの人なのだと思われる。ＭＡＭＥ６４といい、外人おそるべし、である。



　しかし、私が手に入れたアーカイブはこのエミュレーターの V64 ファイルのみが入っているもので、クレジットなどは一切わからなかった。一応ゲーム中にクレジットは出るのだが、そのクレジットが入っている ROM をエミュレートしているようで、本当にその人がこのエミュレーターを作ったのかはわからなかった。その道の人が遊びで作ったものなのだろうか? 本当にそう思えるほど出来のいいエミュレーターである。ちなみに V64 は本体にも CPU を積んでいて、その CPU は 6502(ファミコンの CPU)である。あまりの出来の良さに、これは実はエミュレーターではなくて、ただプログラムを V64 の 6502 で動かしているだけなのかな? と一瞬思ってしまったが、少し考えてみると、これはアーケード版のドンキーコングだしハードウェアも違うので、そんな訳ないのだった(笑)

完全保存版

MAGICOM HISTORY '98

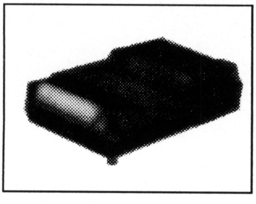
■ マジコン・ヒストリー '98 ■

RYU−J ＆ 鶴見和昭

１９９０年に登場した『スーパーファミコン』。ゲーム専用機として最も重要とされる「画像」と「音質」に力を入れたこの高性能なマシンが、コンシューマ市場を独占するにはそう時間がかかりませんでした。同時に「ファミリーコンピュータ」から流れを組んだソフト・ラインナップも充実され、最終的には日本国内だけでも１４００タイトルを越えるという、類を見ない巨大マーケットをも築きあげました。　これだけのソフトがあるのですから、より安く、より多くのゲームで遊びたいというのがユーザーの嵯峨です。それならばいっそコピーしてしまおうと、短絡的思考で開発されたソフトのコピー機がありました。それがこと『マジコン』なのです。　もちろん、開発元は香港を始めとしたアジア圏のコピー業界です。コピー業界では、マジコンでコピーしたゲームをＦＤに入れて売り出しました。コストが掛からず、金になるとあって、ゲームコピー店が増え始め、日本で言う所のＦＣショップ並のラインナップを持つ店がひしめきあっていました。もちろん、ゲームのロードにはマジコンが必要です。こうしてマジコンの出荷台数も増えると同時に、マジコンにも様々な機種が登場しました。ファミコン当時から増え始めたコピー産業が、ＳＦＣの時代になって爆発的に拡大し、世界的規模となったＳＦＣ業界に完全寄生したのです。　近年、市場にはプレイステーションやセガサターンが定着しました。任天堂も主力マシンをＮ６４に移し、ＳＦＣも一部のサービスを除き、終止符を打たれた形となりました。結果、マジコンも全て出揃ったと思われますので、ここに紹介したいと思います。今回のがマジコン・オールカタログと見て、ほぼ間違いないでしょう。悲しくもはかないマジコンの世界を充分に堪能いただければ幸いに思います。

（ＰＯＳＩＴＩＶＥ発行「パチモノ通信」より転載・抜粋・リニューアル）

マルチゲームドクター（MGD）

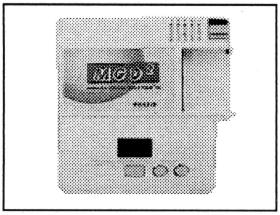


主な販売店　：タイゲン貿易
日本での相場：１３０，０００円
　　　　　　　（フルセット価格）
ＲＡＭ容量　：８Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆

名前を見てもらえば分かると思いますが、現在のゲームドクターの系列です。このマシンはＳＦＣは当然の事ながら、ＭＤ、ＰＣＥの３機種に対応しています。まさにバックア

ップマシンの原点とも鏡とも言える機種ですね。さすがにカスタムＲＯＭ等のプロテクトには弱いのですが、当時発売されていたほとんどのゲームは落ちたように思います。
ディスクドライブ部は基本的にはファミコンディスクを使用します。３．５インチＦＤドライブも繋げられますが、バックアップ方法がタコ吸い方式なのでパソコン(IBM-PC)が無いと動作しませんでした。そのため、現地ではバックアップ機としてはほとんど使用されず、ショップでゲームの入ったＦＤを購入し、そのソフトをロードするためのマシンとして利用されていたようです。ちなみに機種名にマルチとあるマシンは複数のゲーム機に対応しているようです。

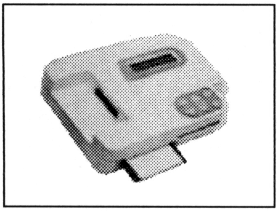
マルチゲームドクター２（ＭＧＤ２）



主な販売店　：タイゲン貿易
日本での相場：１５０，０００円
（フルセット価格）
ＲＡＭ容量　：８Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

マルチゲームドクターのバージョンアップ版です。広告ではＳＦＣ、ＭＤ、ＰＣＥ、ＧＧ、ＧＢ、ＰＣＥ、ＰＣＥ－ＳＧの７つのゲーム機に対応してるとのことでした。性能的には前機種よりも良くなり、ＰＣＥのＨｕカードはほとんど落ちたような気がします。このマシンでのバックアップ方法は現在のソレと少し変わっていまして、専用ＲＡＭカードが別途必要となります。バックアップは「マシン→ＦＤ」に落とし、この時にはゲーム機は必要なかったと記憶しています。ゲームのロードは「ＦＤ→ＲＡＭカード」にデーターを写し、そのＲＡＭカードを各ゲーム機の専用インターフェイスを通して遊ぶことが出来ます。ややこしいですが、バックアップ方式としてはかなり確実な方法で手段を選ばないのでしたらこの方法が一番でしょう。　このマシンは６機種対応と言うこともあり値段はメチャ高いです。しかも６機種のソフトに対応させるには、６機種の専用インターフェイスが必要になります。これらをフルセットで購入すると、現地価格でも１３万円を越えてしまいます。機能もスゴイですが値段もスゴイですね。

スーパーツイン

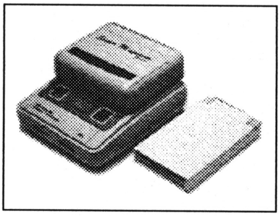


主な販売店　：　香港のみ販売
現地での相場：　３００，０００円
ＲＡＭ容量　：　不明
総合評価　　：　★★☆☆☆

マルチゲームドクター２のバージョンアップ的機種で

す。アダプターを使う事により、ＳＦＣ、ＦＣ、ＧＢ、ＭＤ、ＧＧ、ＰＣ－Ｅの６機種がバックアップ可能でした。ところで、６機種対応で何故名前がスーパーツインなのでしょうか…？　性能的にも良い機種で、ゲームドクターとほぼ完全な互換性がありました。デザインもスッキリとしていましたし、白を基調としたパステルカラーもセンスを感じられました。 特筆すべき点は、本体に液晶パネルがあった事でしょう。この機能は恐らくスーパーツインが最初でしょう。知名度も高く香港の有名ゲーム雑誌「小天才」の表紙をたびたび飾る程でしたが、あまり売れていないようでした。と言いますのも値段が激高で、フルセットにすると３０万円を超えてしまう始末です。この価格は僕が知る限り最高値です。

スーパーマジコン



主な販売店　：ＦＦＥ社(台湾)／ＣＣＬ(香港)
／タイゲン貿易　他
日本での相場：本　体　３８,０００円(８Ｍ)
／４９,０００円(１６Ｍ)
ＦＤＤ　１８,０００円
ＲＡＭ容量　：４Ｍ／８Ｍ／１２Ｍ
総合評価　：★★★★☆

フロントファーイースト社(以後：ＦＦＥ社)が世界に誇るマシンで、ＳＷＣシリーズの初代機であると同時に、ＳＦＣ用バックアップ機の原点となった機種でもあります。
現在、バックアップ機の総称を「マジコン」と呼んでおりますが、それはこの機種から来ているのです。機能的にもかなり良く、パソコンとの接続端子も付いていて、落としたデーターをパソコンで解析・改造する事が可能でした。当時からパソコンとの接続を考えていたとなると、ＦＦＥ社はただのコピー目的マシンではなく明らかに開発マシンを制作しようとしていた事が分かります。この辺りの精神が現在のＳＷＣシリーズを生み、またユーザーからも大きく支援されている理由でもあるのでしょう。
人気もかなり高く、台湾はもちろん香港でも爆発的なヒット商品になりました。性能によるモノもありますが、当時はバックアップ機単体のみで「ＲＯＭ→ＦＤ」に落とせるマシンが無かったのも売れた原因の１つだったのでしょう。また、この機種のデッドコピー商品が出回ったのも人気のバロメーターと言えるでしょう。迷惑な話ではありますがね…。
形状はＦＤドライブが外付けと、現在のマジコンユーザーから見ると少し変わった形をしていますが、当時のマジコンはほとんどが外付けドライブでした。ＲＡＭの増設は可能ですが、システム上ＦＤの２枚目の読み込みが出来ないので、１６Ｍ以上増やしても無意味との事です。この辺はＢＩＯＳの交換に頼るしか無かったようです。

スーパーディスクインターセプター

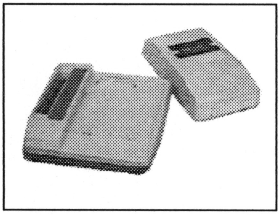


主な販売店　：エーブル
日本での相場：４９，８００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆

ＦＤＤを初めて内臓した機種で、バッ活の広告に一番最初に載った記念すべきマジコンなのですが、あまり知名度は高くないようです。オリジナルフォーマットにより、１枚のＦＤに１２メガまでのソフトが書き込めたたり、本体内蔵ＲＡＭにセーブデーターが書き込めたりできました。

デザイン的にはそれほど悪くはないのですが、本体の色が黒いためＳＦＣの上に載せると少し浮いています。アダプターが不要なのは便利かも知れませんが、多少動作が不安定だったようです。　当時のユーザーは、２ＨＤフォーマットだとパソコンでデーターが読めないため、２ＤＤに書き込んでいたようです。

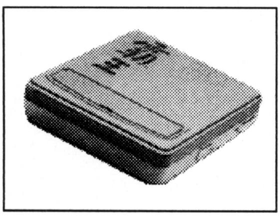
マルチゲームハンター９１（ＭＧＨ９１）



主な販売店　：金星電脳(香港)／タイゲン貿易
日本での相場：１２８，０００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆

ＳＦＣとＭＤの両方に対応しているマジコンです。バックアップは機種に合わせてコネクターを変更するだけと、とても簡単です。機能的には画期的なのですが、バグがやたらに多く動作がかなり不安定でした。形状は個人的に嫌いではないのですが、ＭＤに載せるとメチャ違和感があります。やはりＳＦＣに合う設計なのでしょう。香港ではソコソコ見かける機種なのですが、あまりオススメはできません。２機種対応にしたいと思った志は充分評価したいと思うのですが、どうやら技術的に着いて行けなかったように思います。

スーパープロファイター（覇王）

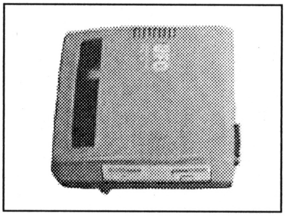


主な販売店　：ＣＣＬ(香港)、ＥＺドライブ
日本での相場：３９，０００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆

悪名高きスーパーコム・シリーズ(ＣＣＬ版)のバージョ

ンアップ版ですが、この機種は登場と同時に業界内での評判が悪く…と言うか最悪だったようです。この機種はＦＤドライブがマシン本体に内蔵されておりましたが、マシン内のスペースの問題からか右側に付いておりました。使い勝手が悪いように思うのですが、この後に登場するマシンの大半はＦＤＤが横を向いております。何故なのでしょう？　ＦＤドライブを内臓にした事自体は良いのですが、熱が本体内にこもってしまい、熱暴走がかなり頻繁に起きていたようです。また、本体を開けてみると分かるのですがとにかく配線がゴチャゴチャしていて、基盤のパターンは必要ないんじゃないかと思うくらいの量のジャンパー線があります。基本設計が甘いと言わざるを得ない機種ですが、香港ではそこそこ売れたらしく、どこのショップでも見掛けました。どうも値段が安かったのが原因のようです。日本ではサポートの不十分さなどもあり、悪名高い機種となりつつありました。

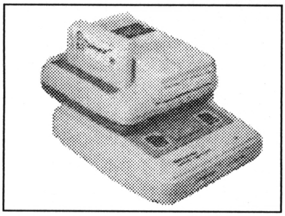
ＵＦＯスーパードライブ プロ３



主な販売店　：ワークスポット（現：ゲームテック）
日本での相場：６８，０００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ（最大３２Ｍ）
総合評価　　：★★★☆☆

スーパーマジコンにかなり似た機種で、デッドコピー品との噂もありました。確かにメニュー画面などは良く似ていましたので、参考にしたのは間違い無いと思われます。当時にしてはかなり使い勝手の良いマジコンで、操作も容易で初心者向きでした。デザインもスッキリとしていて、色もグレーとＳＦＣに合いあまり違和感はありません。セーブデーターのバックアップも可能でしたし、ＲＡＭを増設すれば３２Ｍにもなりましたので拡張性も良い機種だったと思います。しかし、１６Ｍ以降のソフトのバックアップ能力はイマイチだったようです。欲を言えばＦＤドライブ部を前面にして欲しかったと思いますが、ＵＦＯには独自のコンセプトが感じられ、マジコンの新しいスタイルを気付いたマシンだと思います。

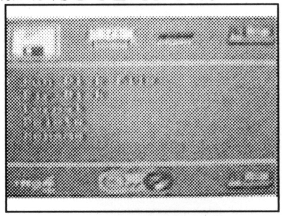
マルチゲームハンター（ＭＧＨ）



主な販売店　：金星電脳（香港）／エグゼッグ
日本での相場：５９，８００円（２４Ｍ）
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ／２４Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆

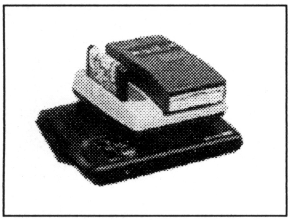
マルチゲームハンター９１のバージョンアップ版です。今回は２４Ｍバージョンも登場して機能的には良くなっ

たのですが、イマイチ使い勝手が良くないマシンでした。
各機能の動作が不安定で、今回はセーブデーターのセーブ＆ロードも可能になったのですが、バグのおかげでカートリッジ内のセーブデーターが消えてしまうなど、当初の目的を完全に忘れてしまっているマシンでした。ただ、このマシンは機種によって当たりハズレがあったらしく、バグが無い機種もあったそうなので、一概には何とも言えません。

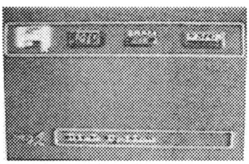


形状の変更はありませんでしたが、本体の色がＳＦＣとＭＤの色に合わせ、白と黒の２色になりました。香港では２４Ｍタイプで２５，０００円程度と安いため、そこそこ売れているようでしたが、日本ではあまり一般ウケはしませんでした。しかし、マニアにはカルトな人気があったようで、元祖マジコンユーザーは結構大切に持っていたりもします。

ゲームハンター



主な販売店　：金星電脳（香港）／エグゼッグ
日本での相場：４９，８００円(２４Ｍ)
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ／２４Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆



マルチゲームハンターのＳＦＣ専用バージョンですが、バグが目立つＭＤの機能を使用不能にしただけと言う噂があります。しかし、使い勝手が悪い事には変わり無く、本体の色も黒のみのようでしたので、ほとんど売れなかったようです。販売期間も短かったので、バグの多い初期生産ロットの叩き売りだったのかも知れません。

ＵＦＯスーパードライブ プロ６

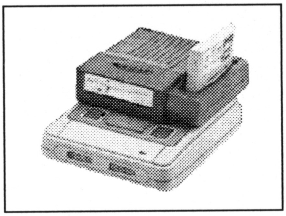


主な販売店　：ワークスポット／エグゼッグ
　　　　　　　／フリーマン電子　他
日本での相場：５５，０００～６０，０００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ（最大３２Ｍ）
総合評価　　：★★★☆☆

ＵＦＯプロ３のバージョンアップ版です。今回は新たにゲーム改造機能が加わりました。改造コードはゴールドフィンガーと呼ばれる１４文字の英数字を入力するタイプです。最大８個までの改造コードが入力できました。サーチは出

来ませんでしたが、ゲーム改造データー集なども添付されていましたので、なかなか遊べたようです。普通に遊ぶのに飽きたユーザーの支持を受けていたようです。前機種からのバージョンアップも可能でしたが、バージョンアップ料金がベラボーに高く、そのサービス面のせいでかなり印象の悪いマシンとなってしまいました。機能的にはそんなに悪い機種でないだけに残念です。形状は前回と同じで、1.6Mフォーマットに対応していました。

スーパーディスク



主な販売店　：イベンターズジャパン
日本での相場：５５，０００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ
総合評価　　：★☆☆☆☆

一応、インターセプターのバージョンアップ版です。今回は、ＲＯＭをスロットに差し込むだけで勝手にソフトをバックアップしてくれるオートコピーモードの追加や、１９本のセーブデーターが書き込めるメモリーカードが添付されていましたが、あまり意味のある機能とは思えませんでした。デザインは多少変更されましたが、かえって格好悪くなった気がします。しかも、この機能で前回より１万円も値上げされていました。日本での評判はイマイチでしたが、妙な話題性はありました。このマジコンの広告には実に有名な事件があります。スーパーディスクの広告は４コマ漫画だったのですが、その内容は凄まじく「友人のソフトをコピーすれば買わなくてもＯＫ」みたいな事が堂々と書いてありました。さすがにコレは任天堂から苦情が来たようで、次の号から編集されて２コマ漫画になっていました。大笑いですね。マジコンはともかく、４コマ漫画は一見の価値アリです。

スーパーワイルドカード



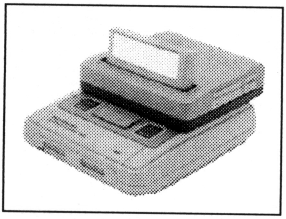
主な販売店　：ＦＦＥ社(台湾)／タイゲン貿易
日本での相場：５５，０００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ(最大３２Ｍ)
総合評価　　：★★★★★

スーパーマジコンのバージョンアップ版で、主に２１モードのソフトに対応できるように設計・生産された機種のようです。性能はバツグンで、パソコンとの接続も今まで以上に便利になり、ＨＤＤやＭＯからの転送もスムーズに行えました。アイコン式メニューの採用により、マジコン操作も楽に行えるようになりました。ゴールドフィンガーによる改造機能やＲＯＭからのセーブデーター転送機能が装備され、それらをＦＤにセーブする事もできました。また、アク

ションリプレイ機能は、ゲームの途中でセーブ出来るという画期的なシステムで、かなり話題になりました。最近のマジコンには当然のように付いていますが、この機能の先駆者はスーパーワイルドカードと見て間違いないでしょう。他にもスーパーマジコンのＦＤと互換性があったり、アダプターが不要だったりと細かい配慮がなされています。　今回は開発支援マシンの特性が強くなっているため、かなりマニア向けのマジコンとなりましたが、初心者からもかなり支持を受けていたようです。また、メーカーのサポートの他にもＯＨ！ＭＡＧＩＣＯＭなどのユーザー間のサポートがしっかりしていた事も特筆すべき点でしょう。とにかくスゴイマジコンで、現在でも十分通用します。



ＵＦＯプロ６ ハイパーバージョン

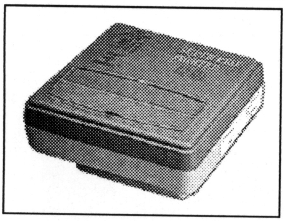


主な販売店　：フリーマン電子
日本での相場：６３，０００～７２，０００円
ＲＡＭ容量　：１８Ｍ(最大３４Ｍ)
総合評価　　：★★★☆☆

ＵＦＯプロ６の機能追加版です。前回よりもさらにゲーム改造に力を入れたマシンでした。今回は、どこでもセーブ出来るアクションリプレイ機能とスローモーション機能が新たに追加されました。この辺りからマジコンに各種機能が追加される傾向が強くなり始めました。また、1.60M/1.44M/720K/800Kと４タイプのフォーマットに対応する事で、パソコン上でデーターを読めるようになり、解析や改造ファイルの編集が可能になりました。

前回と同じくバージョンアップも可能でしたが、相変わらず法外な料金でした。

スーパープロファイターＱ（覇王Ｑ版）

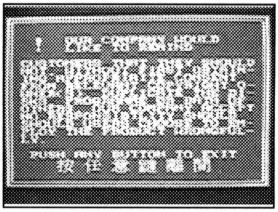


主な販売店　：ＣＣＬ(香港)、ＥＺドライブ
日本での相場：３９，８００円(１６Ｍ)
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ／２４Ｍ(最大３２Ｍ)
総合評価　　：★★☆☆☆

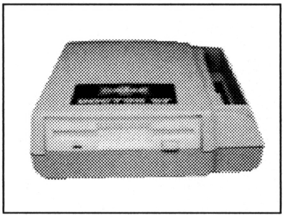
スーパープロファイターのバージョンアップ版ですが、何故"Ｑ"なのかは不明です。今回もＳＷＣのデッドコピー品のため機能的にはＳＷＣと同じで、ゴールドフィンガーによるゲーム改造やパソコンにデーターの転送が可能になりました。オプションでＤＳＰカードやＦＸカードが売られて

いたようですが、これらを使っても落ちないソフトが続出したようです。その後、落ちないソフトを改造して売り出したりして、一時期かなり問題になりました。また、香港から旧プロファイターをプロQだと騙されて売り付けられた業者があったのですが、この業者もユーザーを騙してそのまま売っていたようです。

プロQの販売広告は怪しいキャッチコピーが多く「スーパーマジコンやSWCと互換性があります」だの「違法コピーは犯罪です」だの好き勝手書いてありました。マジコンの立ち上げ時にも違法コピーに対する警告が表示されるなど、盗人猛々しさにも程があります。プロQごときに説教などされたくはありませんよね。相変わらず基本設計の粗さが目立ち、前回よりもジャンパー線はかなり減ってはいるものの、まだまだかなりの数があったようでした。

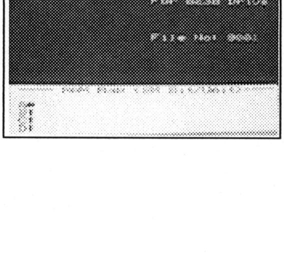


ゲームドクターSFIII

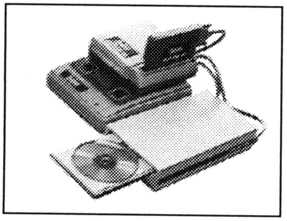


主な販売店　：コンセプト
日本での相場：48,000円(24M)
RAM容量　：16M／24M(最大32M)
総合評価　：★★★★☆

マジコンの知名度も少しづつ上がってきた時代に登場した新しいコンセプトを持ったマジコン、それがこのドクターIIIです。広告では「このマジコンで何でも出来るぞ！」みたいなノリで売り出されておりました。事実、RAMの拡張などは自分で行える程の拡張性を持っていましたし、マザーボードの設計もしっかりしていて、当時では珍しいくらいの耐熱処理が施されているマシンで、かなり完成度の高いマジコンと言えるでしょう。
ゴールドフィンガーを使ってゲームの改造もでき、別売りの専用X－Tを使用すればサーチも可能と、かなりゲームで遊ぶ事にも重点を置いたマジコンでした。その他にも数々の豊富な機能を装備しておりましたが、その機能の多さがかえってアダとなってしまい、操作性を悪くしてしまっていました。コピーFDを使うことを一番に設計されたような「オートスタート機能」のおかげで、メニューを呼び出す時にRボタンを押しながら電源を入れるという、ワケの分からない操作方法となっております。しかし、この操作が次の機種にも採用されているところを見ると、ひょっとして評判が良かったのかも知れません。このマジコンは、香港・台湾で爆発的な人気を誇り、ついにはTVでCMもやっていました。



ゲームドクターSFIII専用CD－ROMドライブ



主な販売店　：コンセプト
日本での相場：７４，０００円
総合評価　　：★★★★☆

ファミコン時代からドクター系の技術はスゴイものがあったのですが、その事を再確認したのがこのユニットの登場でした。もちろんＳＦＣ初のＣＤドライブユニットでしたが、つい最近までＣＤドライブが繋がるのはドクター系だけと、他のマジコンを大きく引き離していました。現在でもドクターの支持率が根強いのは、ＣＤドライブが繋がるおかげと見て間違いないでしょう。　当然のように専用ＣＤ－ＲＯＭも登場しましたが、これがまた極悪この上ないシロモノでした。このドライブが登場したのはＳＦＣの全盛期辺りでしたが、それでも当時発売されていたほとんどのソフトが１枚のＣＤの中に入ってしまっていたのです。さすがにこれは大問題で、日本では数々の騒ぎが巻き起こりました。このＣＤ－ドライブのおかげでマジコン業界が発展しましたが、プロテクトや取り締まりも厳しくなったのも事実です。

ＵＦＯプロ６　ハイパーＶ３トキオ版



主な販売店　：ゲームテック
日本での相場：６５，０００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

ＵＦＯプロ６ハイパーバージョンの日本語版です。と言ってもカタカナ表示ですので、多少読みにくい気がしますが、日本語表示メニューの登場はかなり話題を呼びました。
英語での操作が苦手な人には重宝されたようですし、他のマジコンもかなり影響を受けたと思います。漢字表示で無いのは、ＢＩＯＳの英字メッセージ(１バイト文字)を半角カタカナ文字に変換したからでしょう。その他の機能に目立った変更はありませんでした。



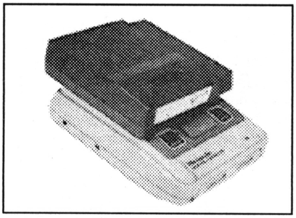
前機種からのバージョンアップも可能だったようですが、バージョンアップ料金が１５，０００円と少し高めでした。ＢＩＯＳの交換のみにしてはズイブン高いような気がしますが、この辺は相変わらずのようでした。

スーパーワイルドX／スーパーワイルドX Ｖｅｒ.Ⅱ

主な販売店　：キャプテン
日本での相場：３５，８００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ(最大３２Ｍ)
総合評価　　：★☆☆☆☆

業界ではかなり悪名高いマシンです。知らないうちにＶｅｒ．Ⅱが出ていました。「最強のバックアップ機、香港・台湾では一番売れている機種」と様々な広告を発表していましたが、香港・台湾ではそんなマジコンは聞いたこともありませんし、雑誌にもまったく載っていませんでした。販売店に電話しててみると「この機種はまったくのオリジナルマシンで多機種とコンパチ」やら「ターボ容量で２０Ｍ」などと訳の分からない事を連呼していました。資料を請求で送られてきた資料はプロファイターＱのチラシでした。

スーパディスクZ



主な販売店　：イベンターズジャパン
日本での相場：５８，０００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ
総合評価　　：★☆☆☆☆

一応、スーパディスクのバージョンアップ版のようですが、前機種からの変更点が分かりません。ＲＡＭが１６Ｍから２４Ｍになっただけのような気がします。広告にも新しい機能のことには何も触れていませんし、形状も同じです。ただゲームを落とすだけでこの値段とは少し高い気がします。こんなんで売れるのか？と思うのですが、相変わらずアジアではウケているようでした。何故でしょうね？　広告には例の如くアヤシイ２コマ漫画が掲載されていました。

ドラゴンボーイ



主な販売店　：ドラゴン研究所
日本での相場：５３，８００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆（詳細不明）

謎の多いマジコンです。形はＵＦＯに似ていますがとにかくダサイ、ダサ過ぎて愛着がある程です。本体のカラーは緑と白のツートンとかなりサイケで、本体とのミスマッチ度はマジコン１でしょう。

本体前面に３つのボタンがありまして、このボタンの操作によりディスクコピーなどの基本操作が可能です。ちょっと変わったコンセプトを持ったマジコンですね。とにかく怪しい事この上ないマシンなのですが、ドラゴン研究所では一番高価な機種です。どうやらこの値段でも円高還元のおかげで、かなり安くなっているようでした。限定で１００台限りとの事でしたので、貴重かも知れません。



ASICPOWER

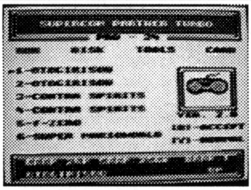


主な販売店　：ドラゴン研究所
日本での相場：４９，８００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆（詳細不明）

こちらも謎の多いマジコンですが、形は明らかにＭＧＨです。どうもＭＧＨの姉妹品のようで、性能もまったく同じとの事でした。この機種も円高還元のおかげで、かなり安くなっているようでした。この時点でＭＧＨを買おうと思っている人がいたのかは不明ですが、安かった分こちらの方が良かったかも知れません。こちらは１５０台限定でした。

スーパーコムパートナー



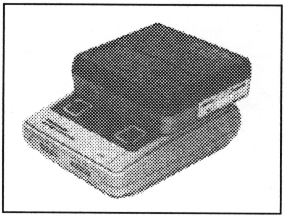


主な販売店　：アムデック
日本での相場：２９，８００円／３９，８００円
　　　　　　　／４９，８００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ／２４Ｍ／３２Ｍ
総合評価　　：★★★★☆

マジコンが盛り上がりを見せつつある時期に、鳴りモノ入りで登場した機種です。前面ＦＤドライブの採用や、電源を切ってもデーターが本体に残るレジュームメモリーの搭載など、かなり斬新なシステムを装備していました。また、拡張端子も用意されていましたし、アクションリプレイやゴールドフィンガーにも対応しているなど、なかなかユーザーの声が反映されたマジコンでした。

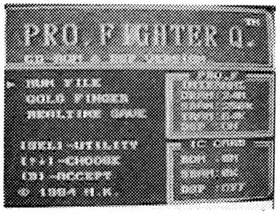
通販のみの販売で底コストを計り、ＳＷＣとほぼ同等の性能を持ちながら３万円を切っての登場と、当時のユーザーには衝撃的な出来事でした。

スーパープロファイターQ＋



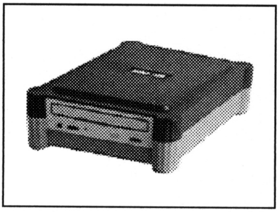
主な販売店　：ＥＺドライブ／ソフィア
　　　　　　　／テックポート
日本での相場：３９，０００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★★☆

悪名高きスーパープロファイターＱのバージョンアップ版です。専用ＣＤ－ＲＯＭドライブに対応している事が一番の売りでしたが、ＣＤドライブの発売が３年程遅れました。いくら何でも遅すぎます。しかも日本にはあまり入って来ていないという結末…。



性能はＤＳＰに対応（正確には不完全）していたり、ゴールドフィンガーに対応したりと、なかなか使えるようになっていました。動作も以前に比べ、ワリと安定していたようです。あまり悪い噂は聞きませんでしたが、良い評判も聞きませんでした。香港を中心としたアジア圏ではソコソコ売れていたようです。

プロQ（FX－64）　CD－ROMドライブ



主な販売店　：　不　明
日本での相場：　不　明
総合評価　　：★★☆☆☆

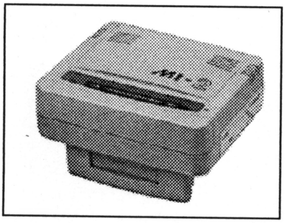
知る人ぞ知る謎のユニットで、当初はマジコンと同時発売をうたっておりましたが、プロＱ＋の発売から３年あまりの時を経てようやく御目見えしました。しかも日本未発売。ユーザーを完全にナメていますが、忘れていなかっただけ良いかも知れません。
写真などは先行発表されていましたので形状は有名ですが、３ＤＯにクリソツです。試作品（？）は黒でしたが、製品版はグレー系のツートンで、タイ製の機種は白でした。

スーパーワイルドＸⅡ　24m

主な販売店　：キャプテン
日本での相場：３９，８００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ（最大３２Ｍ）
総合評価　　：★☆☆☆☆

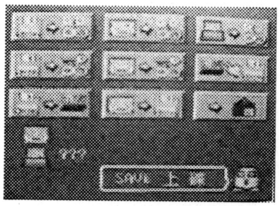
広告では相変わらず「最強のバックアップ機、香港・台湾では一番売れている機種」などと描かれていましたが、相変わらず知名度はかなり低いようでした。このマジコン、実はプロファイターＱ＋だったようで、テプラらしき物でワイルドＸ２と貼ってあったそうです。究極にダサ過ぎますね。プロＱとは輸入ルートが違うらしく、覇王ではなく皇帝というシールになっていたというウワサもあります。値段的に高いのか妥当なのか良く分かりませんが、多分買わないほうが正解でしたね。

ＭＴ－２

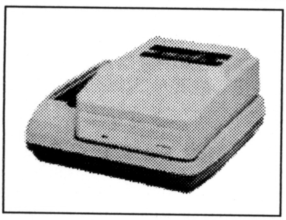


主な販売店　：ベストライン・ＥＺドライブ
日本での相場：３２，０００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ／３２Ｍ
総合評価　　：★★★★☆

知名度は低いのですが、かなり早い時期にアイコン方式のメニューを採用した志しの高いマジコンでした。操作がすべてアイコンで行えた事もあり、かなり使いやすいマジコンだったのですが、言語が中国語なので、あまり日本人には向いていませんでした。
マジコン上部のフタが外れる構造になっており、自分でＲＡＭ交換やメンテナンスが出来ましたが、基本性能がそれほど良くないので、あまり意味がなかったように思います。拡張性が良さそうだっただけに残念です。専用ＣＤ－ドライブの開発が進んでいたと言う噂もありましたが、結局登場はしませんでしたし、マジコン自体のバージョンアップも成されませんでした。



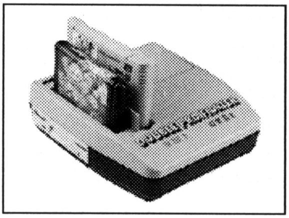
ＡＳＩＣＰＯＷＥＲII（ＭＧＨII）



主な販売店　：ドラゴン研究所
日本での相場：４９，８００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆（詳細不明）

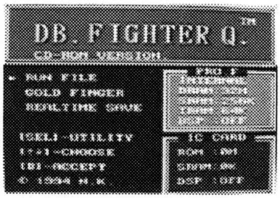
ＡＳＩＣＰＯＷＥＲのバージョンアップ版で、ＭＧＨIIと同タイプのようです。姉妹品との噂もありましたが、機能が同じ事から海外出荷バージョンと見た方が正解かも知れません。相変わらずＳＦＣとＭＤの両方に対応していまして、使い勝手は大分良くなっていたそうです。

ダブルプロファイター



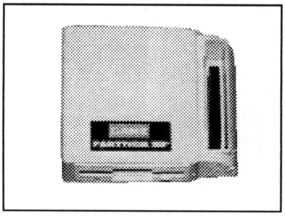
主な販売店　：ＥＺドライブ／ベストライン
日本での相場：４１，０００円(２４M)
／５３，８００円(３２M)
ＲＡＭ容量　：２４M／３２M
総合評価　　：★★★☆☆

プロファイター系の機種で、ＳＦＣとMDに対応しています。マジコンのシステムプログラムは、１つのＥＰ－ＲＯＭにより制御されているようです。ソフト挿入コネクタのアドレスバスが共通になっている事から、ＳＦＣとMDの判断はシステムプログラムによって行われているようです。



何ともプロファイター系のマシンとは思えないような、素晴らしい技術です。英語と中国語の表示が可能で、Ｓ－ＲＡMは２５６ＫＢに対応しています。また、メモリーの追加が可能で、最大容量は３２Mのようです。メガドラ２との相性が良くないようでした。

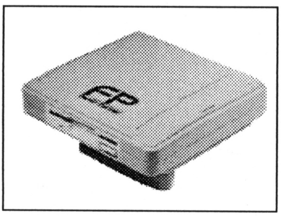
ゲームパートナー



主な販売店　：台湾／ストレート
日本での相場：５５，０００円
ＲＡＭ容量　：３２M
総合評価　　：★★★★☆

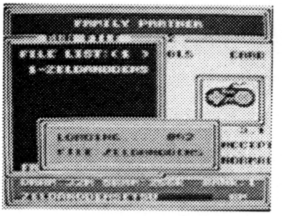
ゲームドクターⅢの姉妹品らしいのですが、同機種と見て間違い無いでしょう。台湾を中心に流通したマシンで、名前を変えた理由はわかりませんが、流通の便宜によるためだと言われております。日本にも多少入って来ていたようですが、販売次期が遅れた事もあり、あまり売れなかったようです。

ファミリーパートナー



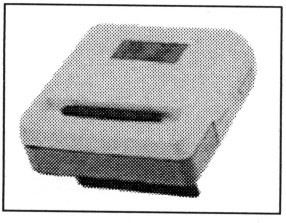
主な販売店　：アムデック／ライダーユニット
日本での相場：２９，８００円(16M)／３９，８００円
(24M)／４９，８００円(32M)
ＲＡＭ容量　：１６M／２４M／３２M
総合評価　　：★★★★☆

日本出荷用に設計・生産された、スーパーコムパートナーのバージョンアップ版です。形状に変化はありませんが、性能や使い勝手はかなり改善され、拡張スロットの採用やシステムディスクによるアップグレードなど、拡張性もかなり高くなりました。ＲＡＭは最大は３２Ｍまで増設可能となり、２５６ＫのＳ－ＲＡＭを搭載し、別売りカードによりＤＳＰ１にも対応していました。他にもスローモーション機能やリアルタイムセーブ機能なども標準装備されていましたし、ゴールドフィンガーなどの改造コードにも対応していました。メッセージが英語表示だったのが不便と言えば不便でしたが、ショップによっては日本語マニュアルが付いていましたので、気になる程ではありません。デモディスクを付けて売っていたショップもあったようです。



この機能でこの価格はかなり安く、手軽なマジコンとして話題を呼びました。同時に、この辺りからマジコンの低価格化が進んだように思います。

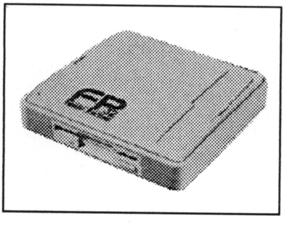
ドラゴンボーイⅡ



主な販売店　：ベストライン
日本での相場：３８，０００円
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ（最大３２Ｍ）
総合評価　　：★★☆☆☆

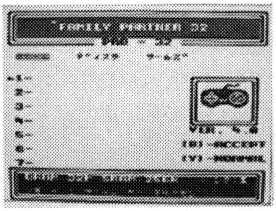
ドラゴンボーイのバージョンアップ版です。デザインに多少の変更があり、前面パネルの３つボタンが消えてしまったため、以前の面影が無くなってしまったのが残念です。
ゴールドフィンガーや２５６ＫのＳ－ＲＡＭにも対応し、前回に比べて機能的にはかなり向上したのですが、マニアの間では前機種の方が良かったとの声も高いようです。しかし、相変わらずタイトル時に動く「龍」の文字には笑わせてくれました。

ファミリーパートナー３２（ＦＰ３２）

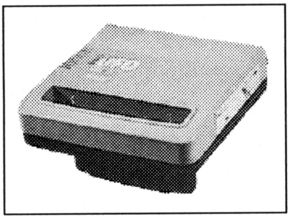


主な販売店　：アムデック／ライダーユニット
日本での相場：３９，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★★★

名前のとおりファミリーパートナーのバージョンアップ版です。ファミリーパートナー同様、アップグレードフロッピーによるシステムアップが可能です。このシステムの発展のおかげで、日本語(カタカナ)表示が可能になったと言えるでしょう。32Mが標準と言うのもスゴイですが、その値段が39800円と当時としては破格でした。ちなみに、最終的には29800円にまで下がりました。DSPカード(別売)を接続する事により、DSP使用ソフトもバックアップ可能でした。本体内のS－RAMが64KBと若干少ない気もしますが、本体内のS－RAMの内容とROMカセットとの相互転送が可能な点は嬉しく、改造ユーザーには重宝されていたようです。ドライブが前面にあるなど、細かなところにもユーザーへの気遣いが見られ、性能的にもかなり良く、現在でも充分通用する機種だと思います。



UFO プロ7 なにわ



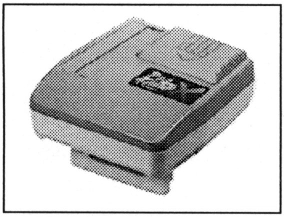
主な販売店　：ゲームテック
日本での相場：43，800円(26M)
　　　　　　　／52，800円(34M)
RAM容量　：26M／34M
総合評価　　：★★★☆☆

UFO プロ6 TOKIOのバージョンアップ版ですが、今回は今までのようなマイナーチェンジではなく、フルモデルチェンジとなりました。しかし、ボディのデザインは相変わらず変化が見られませんでした。あのシンプルさが良いのでしょうか？

前機種との大きな違いは、「なにわ」の機種名のとおりメニューの内容が関西弁になっている事です。面白いと言えば面白いのですが、個人的には少し狙い過ぎな気もします。これは、ユーザーの趣味によるところが大きいように思いますが、これほど好き嫌いが分かれる機種も珍しいと思います。また、本体基盤も大きく変更されました。チップのカスタム化に成功したようで、低電力で長時間の安定動作が可能になったようです。その他にも、他機種のデーターの読み込みが可能になったり、X－Tコード入力が可能になったりと、細かい機能にユーザーの意見が反映されているところが嬉しいですね。価格的には高い気もしますが、それなりの機種と言えるでしょう。なおこのバージョンは、UFOシリーズで唯一「スマートカード」に対応しております。

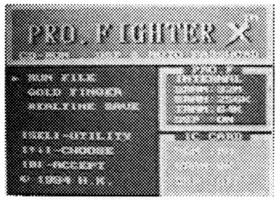


スーパープロファイターX



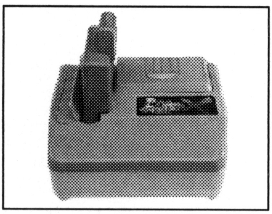
主な販売店　：ＥＺドライブ
日本での相場：４２，９００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

プロファイターＱ＋のバージョンアップ版です。しかし、なぜか形状がまるっきりダブルプロファイターでした。この機種を堺に、プロファイター系はこの形に統一されました。噂では生産ラインを一本化したためなどと言われていますが、詳しい事は不明です。



前バージョンに比べ、機能的にはコレといった特徴はありませんが、ゴールドフィンガーに対応しているなど、他機種と似たような機能を装備していました。

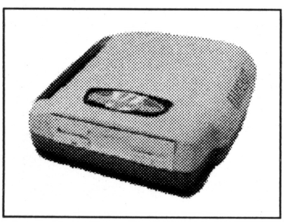
スーパープロファイターX DSP版



主な販売店　：　ＥＺドライブ
日本での相場：　４２，９００円
ＲＡＭ容量　：　３２Ｍ
総合評価　　：　★★★☆☆

スーパープロファイターXが発売された数週間後に、いきなりこの機種が発売されました…と言っても、ＤＳＰ対応になっただけで、他の機能には一切変化ありませんでした。要するに後付けのＤＳＰカードが発売されただけなのですが、販売店によってはＤＳＰカード以上の値を付け「バージョンアップ版」と言って売っていた店もあったようです。

ゲームドクターVI

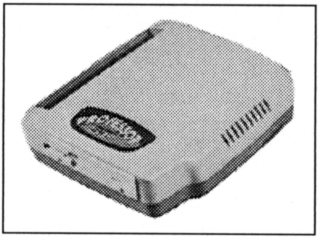


主な販売店　：　ベストライン／ゲームスアーク
日本での相場：　３９，８００円(24M)
　　　　　　　　／４９，８００円(32M)
ＲＡＭ容量　：　２４Ｍ／３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：　★★★★★

ゲームドクターⅢのバージョンアップ版なのですが、イキナリⅢからⅥになっていました。一部では、Ⅳ＆Ⅴのバージョンがあったとの噂もあるそうですが、あてにはなりません。ＢＩＯＳのバージョンは、６．０と６．２１の２種類あります。

性能も良く、機能も多い機種なのですが、その分使いにくさが目立ちます。電源投入時にＲボタンを押していないとメニューを呼べなかったり、ＲＯＭとマジコン間のＳ－ＲＡＭの転送にはパスワードを入力しなければならなかったりと、訳のわからない作りになっています。それでも、ある程度の機能は搭載しているので、操作に慣れれば使いやすい機種なのですが…。このマシンのポイントは、何と言ってもＣＤドライブがつながる事で、ＣＤドライブの存在が、すべての欠点を補っていると言っても過言ではありません。何かとクセがあるマシンですが、性能的にはかなり良く、現在でも充分通用するマシンです。

プロフェッサーＳＦ



主な販売店　：コンセプト／ベストライン
日本での相場：３９，８００円(24M)
　　　　　　　／４９，８００円(32M)
ＲＡＭ容量　：２４Ｍ／３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：★★★★★



ゲームドクターⅥと同機種で、日本を中心に流通したマシンです。ドクターと同じく、ＢＩＯＳのバージョンは、６．０、６．２１、６．２３の３種類あり、何故か６．２１が一番安定しています。このマシンは、その性能の高さから、日本の市場をほぼ独占しておりました。ＦＤドライブなど、各種の部品が日本製という事もあり、多のマジコンよりも故障が少なく信頼も高かったようです。販売店の宣伝も強かったのですが、何と言ってもＣＤ－ドライブの存在が強く、ＣＤ－ドライブとの抱き合せで売られている事も多かったようです。

ゲームパートナー２



主な販売店　：ＰＸＳＦＣ活用研究会、台湾など
日本での相場：３５，０００円～
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：★★★★☆

ゲームドクターⅥと同機種で、前バージョン同様、台湾

を中心に流通したマシンです。ゲームドクターⅥ、プロフェッサーＳＦと同機種と言っても、若干の違いがありました。ケースや基本基盤は同じなのですが、基盤に載っている部品が多少違い、この３機種の中では一番壊れやすい機種のようです。

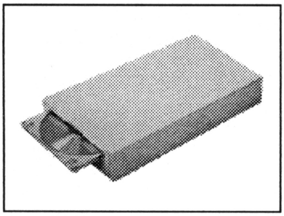
ゲームドクターⅥ 透明版



主な販売店　：香港のみ販売
現地での相場：２５，０００円～
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：★★★★☆

あまり知られてはいませんが、ドクターには透明バージョンというモノが存在します。何でもドクター発売時に限定５００台のみ製造されたとの話です。どうやら現地でも入手困難なようで、日本では業者にもあまり知られていないようです。透明と言っても完全な透明ではなく、クリアブルー仕様となっています。値段的には普通のドクターよりも少し高めでしたが、気になるほどではありませんでした。もちろん機能的には普通のドクターとなんら変わりありません。

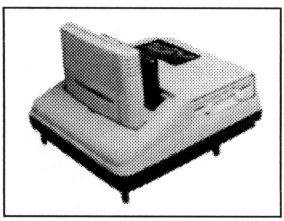
ゲームドクターⅥ用ＣＤ－ＲＯＭドライブ



主な販売店　：コンセプト
日本での相場：４４，８００円
総合評価　　：★★★★☆

ゲームドクターシリーズの爆発的な人気の秘密には、ＣＤドライブが接続可能という事が挙げられます。お世辞にも使いやすい機種とは呼べないゲームドクターが、激しいマジコンのシェア争いの上位にいつもあったのも、ＣＤドライブのおかげと見て間違いないでしょう。ＣＤドライブがつながる為にゲームドクターを選んだユーザーがほとんどではないでしょうか。ＣＤドライブの存在はそれ程大きなモノだったのです。

ダブルプロファイターＸ

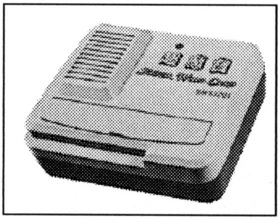


主な販売店　：ビーナスコンピュータ／香港
日本での相場：４２，８００
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

ダブルプロファイターのバージョンアップ版ですが、ス

ーパープロファイターXとのハッキリした違いが見られなく、同機種との噂もあります。相変わらずＳＦＣとＭＤの両方に対応していました。ダブルプロファイター・シリーズの中ではイマイチ知名度が低い機種で、あまり売れていなかったようです。その後、すぐにバージョンアップされてしまいました。このシリーズは新バージョンの登場が早いので、買うタイミングが非常に難しいように思います。バージョンアップ・サービスくらいは欲しかったですね。

SWC－DX

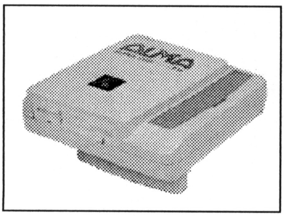




主な販売店　：アムデック／タイゲン貿易
日本での相場：４４，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★★★

スーパーワイルドカードのフルモデルチェンジ版です。前機種同様、開発支援を目的に設計・製造されましたが、アイコンメニューの採用など、使いやすさも考慮されていました。アイコン、ウインドウシステム、壁紙機能の採用など、Ｗｉｎｄｏｗｓを意識したようなシステムに加え、ＧＦやＸ－Ｔなどのコードに対応しつつ、簡単なサーチも可能と、かなりユーザーを意識した造りとなっています。日本語を始め、１０ケ国語に対応していまして、漢字を含めた読みやすいメッセージには好感を持てます。ただ、無駄が多い気もしないでもなく、相変わらずプロテクトにはイマイチ弱く、相場に比べて値段が高いのも残念な気がします。開発支援マシンと割り切ってしまえば良いのでしょうが…。

ALMA(アルマ)Ｖｅｒ．７．２



主な販売店　：タイゲン貿易／メッセサンオー
日本での相場：３９，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆

イキナリＶｅｒ．７．２から登場した、謎の台湾製マシンです。Ｖｅｒ．１．０～７．１が存在しているのかは、まったくもって不明です。性能的には褒められた機種ではありません。レジュームも弱くてお話しにならない程なのですが、プロテクトに関しては最悪で、ＡＬＭＡでしか引っかからないプロテクトなどもあり、同情さえしてしまうマシンでした。また、メニューが上から



下にスクロールしていて、希望のメニューが表示された時にスタートボタンを押せばその機能が使えるなどと訳のわからない仕様になっていました。日本語にも対応しているのですが、台湾特有のインチキ日本語のため、かえって混乱を呼んでいました。基盤の完成度は意外に高く、壊れにくい造りだったようです。容量が多いソフトを読み込む場合に、ＦＤの順番を関係無しに読んでくれりと変な機能はありました。

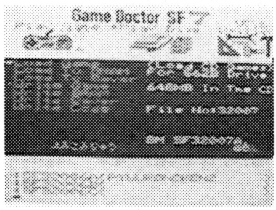
機能的にパッとしないにも係わらず、発売された時期がＦＰ３２やドクターⅥの後となってしまったため、当然のように売れませんでした。

ゲームドクターＳＦ７

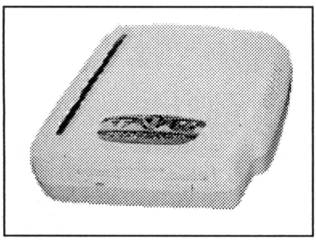


主な販売店　：　ゲームスアーク／コンセプト
日本での相場：　２９，８００円(32M)
　　　　　　　　／３９，８００円(64M)
ＲＡＭ容量　：　３２Ｍ／６４Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：　★★★☆☆

ゲームドクターⅥのバージョンアップ版です。多機種のＦＤが読めるようになったり、専用倍速ＣＤドライブに対応している以外は前機種とあまり変わっておりません。そのため、今回はあまり売れなかったようです。前機種からＢＩＯＳの交換のみで本機種になる事もできますが、基盤の作りもが若干違うため、７専用倍速ＣＤドライブが動作しなかったようです。ＢＩＯＳのバージョンは、７．２→７．１→７．２＋があります。



プロフェッサーＳＦⅡ

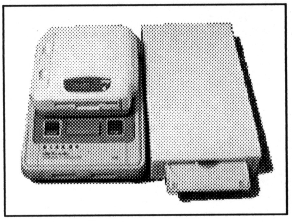


主な販売店　：　コンセプト
日本での相場：　２９，８００円(32M)
　　　　　　　　／３９，８００円(64M)
ＲＡＭ容量　：　３２Ｍ／６４Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：　★★★★☆

メニュー・タイトルと本体のラベル以外はドクター７と同じです。ドクター７よりも本機種の方が売れていたようですが、前機種の完成度が高かった事もあり、倍速ＣＤドライブの必要性があま

り無かったため、あまり売れていなかったようです。倍速ＣＤドライブとの相性が悪く、エラーが多いとの噂も原因だったかも知れません。

ゲームドクター７用ＣＤ－ＲＯＭドライブ

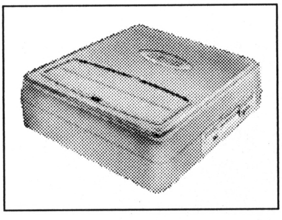


主な販売店　：　コンセプト
日本での相場：　２９，８００円
総合評価　　：　★★★★☆

今回のバージョンで倍速となりました。デザインも変更され、格好良くなりました。

ＣＤに書き込まれているファイルによっては、前ＣＤドライブで読めたモノが読めなかったりしたため、評判はイマイチでした。しかし、この時点でもＣＤドライブがつながる機種はドクターだったので、重宝されていたようです。

ゲームティーチャー



主な販売店　：　香港・台湾のみ販売
現地での相場：　２８，０００円
ＲＡＭ容量　：　３２Ｍ
総合評価　　：　★★☆☆☆

プロＱのデッドコピーのようです。性能はかなり低く、プロテクトにも弱いようです。日本にはほとんど入って来なかったようですが、入って来ても売れなかったでしょう。

ＤＳＰやＧＦに対応していました。また、広告にはＣＤ－ＲＯＭに対応していると書かれていましたが、多分無理でしょう。

スペシャルパートナー



主な販売店　：　ゲームスアーク
日本での相場：　２９，８００円
ＲＡＭ容量　：　３２Ｍ
総合評価　　：　★★★★★

名機、ＦＰ３２のバージョンアップ版です。ＦＰ３２の評判が良かったため、今回の機種も人気が高く、各国に向けての生産も開始したようです。初心者を狙った簡単な操作が売りでしたが、システムアップ用拡張スロットの採用など拡張性にも富んでいました。ＤＳＰ１内蔵を始め、日本語

に対応しているなど、他のマシンに見られるような機能はほとんど装備しています。安定性もかなり良く、プロテクトにも強いので、オススメの１台です。なんと言っても、この性能でこの価格は嬉しいですね。

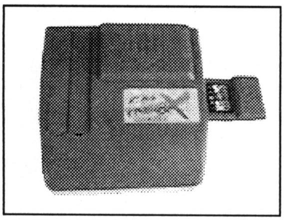
スーパーコムパートナー超覇６（ｏｒ７）



主な販売店　：香港・タイなど
現地での相場：１８，０００円～
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★★☆

言わずと知れた、アジアナンバーワンの高性能機種で、スペシャルパートナーのバージョンアップ版です。どのマジコンでバックアップしたＦＤが読める「完全互換性」が実現された事もあり、アジアでは特に人気が高いマシンでした。コレといって目立った機能はないのですが、ＤＳＰやＧＦに対応しているなど、他機種に見られる機能はほぼ装備しております。前機種同様、ＢＩＯＳを書き替えただけの勝手なバージョンも出回っていたようです。

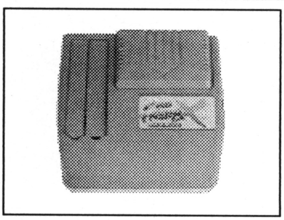
スーパープロファイターＸターボ



主な販売店　：ビーナスコンピュータ／ベストライン
日本での相場：５４，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

スーパープロファイターＸのバージョンアップ版です。スマートカードやＲＡＭカードなどのオプションを追加することにより、ゲームボーイもバックアップ可能になりました。ゲームボーイのソフトは、専用ＲＡＭカードに最大４つのゲームが書き込めるため、メニュー付きのオリジナルの４ｉｎ１が作れます。また、セーブデーターの改造やバックアップも出来ました。

スーパープロファイターＸターボ２

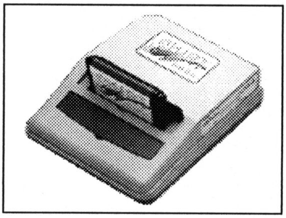


主な販売店　：ビーナスコンピュータ
日本での相場：３９，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

スーパープロファイターＸのバージョンアップ版です。

前機種では、ゲームボーイのバックアップにはオプションが必要でしたが、本機種ではスマートカードを内蔵しているため、マジコンのみでゲームボーイに対応しています。同時に、ゲームギアのバックアップも可能です。また、専用ＲＡＭカードの容量が大幅に改善され８Ｍとなったので、ゲームボーイやゲームギアのオリジナル３６ｉｎ１が作れるようになりました。しかし、バージョンアップして１５０００円も安くなるとは…前機種を買った方が気の毒です。

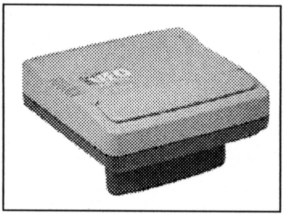
スマートブロス



主な販売店　：ビーナスコンピュータ
日本での相場：４９，８００円
ＲＡＭ容量　：６４Ｍ
総合評価　　：★★★★★

ダブルプロファイターのバージョンアップ版で、ＳＦＣとＭＤの両機種に対応しています。形はイマイチパッとしませんが、ＣＣＬ社の自信作のようで、主にＭＤ側の機能に力をいれたマシンです。言うだけの事はあり、ＭＤ用のマジコンとしては最高のデキで、ちゃんとＭＤ２にも対応しています。また、ＭＤ用のＧＦコードにも対応していまして、４００以上の改造コードが用意されています。

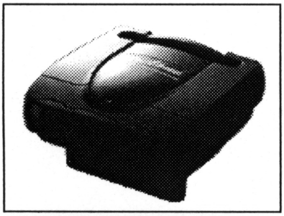
スーパーUFOプロ8 Jバージョン

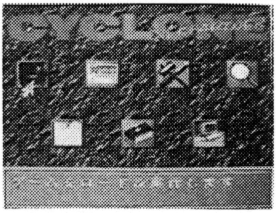


主な販売店　：ゲームスアーク／ゲームテック
日本での相場：２９，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：★★★★☆

ＵＦＯプロ７のフルモデルチェンジ版で、機能が大幅に改善されました。ＵＦＯ最後の機種との噂もあった為、前評判が最悪でした。しかし、いざ発売されてみると非常に性能が高く、使い勝手の良い機種でした。操作もアイコンの採用により、かなり簡素化されました。また、ＰＣＸ、ＭＡＧなどのパソコン用の画像が見られるようになりました。今までもＰＣＸに対応したマシンはありましたが、ＭＡＧに対応しているマシンは初めてです。ＭＡＧは日本ではかなり流通している形式だけに嬉しい機能ですね。他の新機能としては、リアルタイム画像セーブ機能があり、好きな画面をＤＩＳＫに取り込めるようになりました。改造コードも、Ｘ－Ｔ、ＧＦ、ゲームジニーに対応しており、簡単なサーチも可能です。Ｘ－Ｔコードは６４行の入力可能と、他機種を大きく引き離しております。

サイクロン

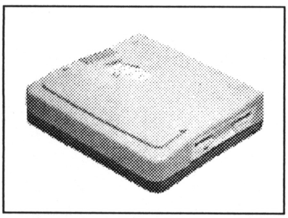


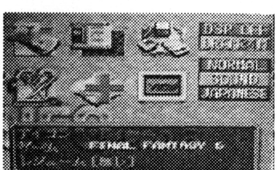


主な販売店　：サイクロンダイレクト
日本での相場：２９，８００円(32M)
　　　　　　　／３９，８００円(64M)
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ／６４Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：★★★☆☆

開発発表から発売までかなり待たされた機種で、この時期としては珍しいオリジナル機種です。広告によるスペックが良かったので、前評判はかなり良かったのです。しかし、いざ発売されてみると広告とのギャップが激しく、とても良い機種とは呼べない作りとなっていました。期待していた反動や開発期間の長さによる不信感が手伝って、発売直後から最悪のマジコンの烙印を押されていました。
ハードのデザインはかなり斬新で、ユニット単体で見れば格好良いのですが、ＳＦＣと接続すると違和感があります。サイクロン独自の２．０Ｍフォーマットも技術は高いのですが、あまり使えない機能のようでした。また、拡張性もこのマシンのウリで、ＳＣＳＩに対応とありましたが、多分無理でしょう。ＩＤＥもおそらく無理だと思います。ＯＳによるバージョンアップが可能ですが、技術的・ハード的について行けない気がします。また、故障が非常に多い事やプロテクトに弱い事もネックですが、機種によってかなり当たりハズレがあるようです。ＢＭＰ画像が読める機能など使える機能もありましたが、この程度の機能では今までの欠点はとても補えません。サポートさえしっかりしていれば良かったのですが、案の定途中で逃げてしまいました。気の毒としか言い様がありません。

スーパーＵＦＯプロ８ Ｊバージョン８.３





主な販売店　：ゲームスアーク／ゲームテック
日本での相場：２９，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　　：★★★★★

スーパーＵＦＯプロ８の機能追加版で、ＵＦＯの最高機種です。今回は前回にも増して驚くべき機能を搭載しております。ユニット単体で、Ｄ－ＲＡＭやＳ－ＲＡＭのダンプ・エディットが可能で、ゲームプログラムやセーブデーターを書き換える事が可能です。上手く使えばオリジナルプログラムを組む事も夢ではありません。ＵＦＯは改造コ

ードに強い機種ですが、今回はデッドコードが使用可能になりました。また、バックアップテストやクイックフォーマットなどの斬新な機能も増え、他のマシンを大きく引き離しております。拡張性も高く、前機種からのバージョンアップも可能と、ユーザーの意見が反映されております。グラフチェンジャーやぷろぐらむメーカーなどのオプション・ソフトも充実していますので、自分でソフトを作りたいと言った方にもオススメのマシンです。最近では３２Mで１９８００円と、驚くべき値段で売られております。今マジコンを買うのなら、間違いなくこの機種でしょう。あとはＣＤが付けば完璧かな？

スーパーＫＩＮＧ



主な販売店　：香港・タイなど
現地での相場：４８，０００円～
ＲＡＭ容量　：６８０M(最高)
総合評価　　：★★★☆☆

アヤシイ会社「ニッポンカンパニー」が誇る高性能(？)マシンです。ＰＯＳＩＴＩＶＥでも何度か取り上げた事があるので、名前くらいは知っているかも知れませんね。
最大６８０Mまで拡張できるようですが、肝心のレジューム機能がクソで、ＲＡＭを増やしても全然意味が無いそうです。テイルズ・オブ・ファンタジア(４８M)もうまく動かないので、３２Mでも６８０Mでも一緒のようです。メモリはＳＩMMに対応しているのですが、高性能なんだか無能なんだか分からない機種です。

ＳＷＣ－ＤＸII

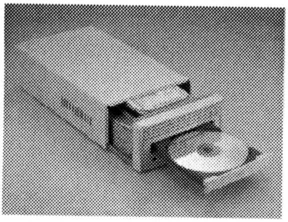


主な販売店　：フリーフィールド
日本での相場：３９，８００円(32M)
　　　　　　　／４９，８００円(64M)
　　　　　　　／５１，８００円(66M)
ＲＡＭ容量　：３２M／６４M／６６M
総合評価　　：★★★★☆

ＦＦＥ社が誇る、ＳＷＣ－ＤＸのバージョンアップ版です。製作発表から随分と待たされ、最近ようやく発売されました。しかし、日本では店頭販売を行なっているショップが無く、情報もパソコン通信に頼らなければならないため、知名度はかなり低いです。
とにかく一般レベルの情報が少ないため、機種名は聞いた事があっても、機能はおろか、発売されているかどうか知らない方も多いのではないでしょうか。機能的には、前機種同様開発支援マシンとなっております。また、今回はＣＤ－ＲＯMドライブが可能になりま

した。しかし、相変わらず値段が高いうえ、プロテクトにも強いとは言えません。この辺りは、ゲームユーザを対象に作られている訳ではないので、仕方ないのでしょうが…。

ディスクデュラル



主な販売店　：フリーフィールド
日本での相場：１４，８００円（ケースのみ）
総合評価　　：★★★★☆

ＳＷＣ－ＤＸⅡ専用多目的ＣＤ－ＲＯＭドライブです。本機がつながる事がＳＷＣ－ＤＸⅡの大きな特徴でしょう。また、このＣＤドライブは、ＩＤＥ仕様のハードディスクが内蔵できます。もちろんマジコンにハードディスクが直接つながるようになったのは初めての事です。ＣＤドライブも同じＩＤＥとは言えこの技術はスゴイですね。さすがはＦＦＥ社と言ったところでしょうか。ただ、使い勝手があまり良くないのが多少残念ではありますが、この問題はＳＷＣ－ＤＸⅡのＢＩＯＳ側で解決出来そうです。

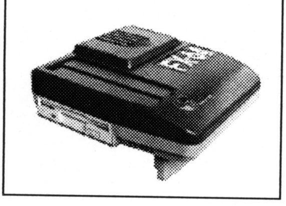
スーパーディスクFR402



主な販売店　：タイなど
現地での相場：３５，０００円～
ＲＡＭ容量　：
総合評価　　：★★★☆☆

日本ではあまりウケなかったスーパーディスクでしたが、タイではなかなか普及していたらしく、最近の機種ではドクターとも互換性を持つようになったようです。現地ではコピースーファミとセットで、箱に入って売られている事が多いようです。

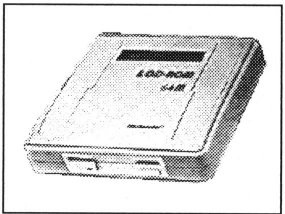
FX64



主な販売店　：タイなど
現地での相場：２０，０００円～
ＲＡＭ容量　：６４Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

名前のとおり、ＦＸチップ搭載ソフトがバックアップ可能な機種だそうです。プロファイター系の最新機種のようですが、タイではかなり売れているとの事です。この性能でこの値段は絶対安いですよね。

スーパーDSPファイター 64M

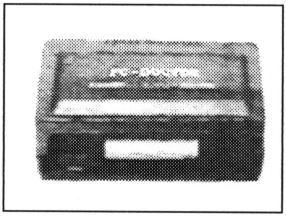


主な販売店　：　タイなど
現地での相場：　22，000円～
RAM容量　：　64M
総合評価　　：　★★★☆☆

パートナーのデッドコピー品のようですが、本体に堂々と「NINTENDO」と描かれている辺りがスゴイです。知らない人が見れば、まず純正品のFDドライブだと思うでしょう。タイのイリーガルな店で売っているソフト全部に対応しているらしく、互換性としては最高のようです。RAMが64Mと、性能も良さそうです。

SFC以外のマジコン

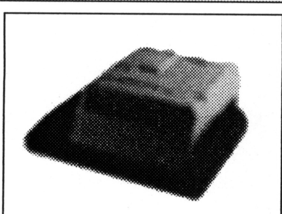
PCドクター



主な販売店　：　台湾・香港のみ販売
現地での相場：　不明
RAM容量　：　4M(?)
総合評価　　：　★★☆☆☆

ゲームドクター系列で、MGDの先代機にあたります。名前のとおりPCエンジンに対応しています。ディスクドライブ部はファミコンディスクを使用するため、データーを書き込むディスクは当然ファミコンディスクカードを使用します。香港ではファミコンディスク時代に買ったマシンがそのまま使えたので、結構人気があったようです。ただし、ディスクカードは両面で1Mなので、4Mのソフトを書き込むとディスク4枚となってしまい使いにくいです。

メガドクター

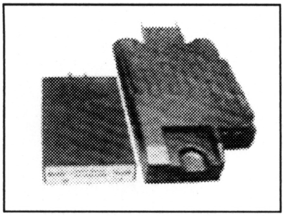


主な販売店　：　台湾・香港のみ販売
現地での相場：　不明
RAM容量　：　4M(?)
総合評価　　：　★★☆☆☆

ゲームドクター系列で、PCドクターの姉妹機種です。

こちらも、名前のとおりそれぞれメガドライブに対応しています。機能的にはＰＣドクター と同じで、ディスクドライブ部にファミコンディスクを使用します。

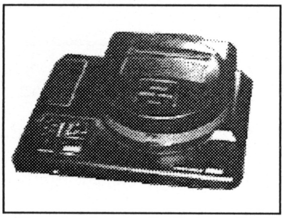
ＰＣグリフィン（ＰＣ飛鷹）



主な販売店　：　タイゲン貿易
日本での相場：　本体　３８，０００円
　　　　　　　　ドライブ　１８，０００円
ＲＡＭ容量　：　８Ｍ
総合評価　　：　★★★☆☆

これはＰＣエンジン用のバックアップ機で、開発元はＦＦＥ社です。このマシンはバックアップマシンの原点とも言うべき製品で現在では当然のように使われている３．５インチＦＤへのソフト書き込みシステムも、このマシンが最初に採用しました。また驚くべき事にパソコンとの接続端子も付いていて、落としたデーターをパソコンで解析・改造する事が可能でした。さすがはＦＦＥ社の製品と言ったところでしょうか。

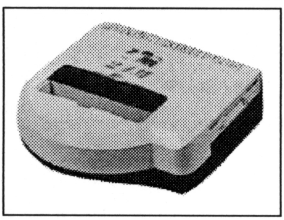
スーパーマジックドライブ



主な販売店　：　ＦＦＥ社（台湾）／タイゲン貿易
日本での相場：　本体　３８，０００円
　　　　　　　　ドライブ　１８，０００円
ＲＡＭ容量　：　８Ｍ～
総合評価　　：　★★☆☆☆

珍しいＭＤ専用マジコン。形はメガアダプター（純正品）に似ていて、色も黒でＭＤに接続しても違和感が全然無く非常に格好良いと思う。
発売時期はＳＦＣ用各種マジコンよりも早いので性能的には不安がありますが、発売元がＦＦＥ社なので少し安心・・・・かな？

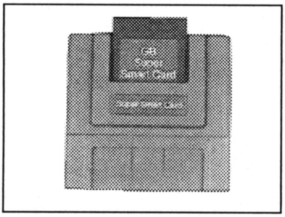
マジックドライブプラス



主な販売店　：　ＥＺドライブコンピューター
現地での相場：　３９，８００円(16M)
　　　　　　　　／４４，８００円(24M)
ＲＡＭ容量　：　１６Ｍ／２４Ｍ
総合評価　　：　★★☆☆☆

スーパーマジックドライブのデッドコピー品との事ですが、詳しい事は不明です。噂ではプロQと何らかの関係があるようです。機能なども不明ですが、２４Ｍに対応していたようなので、なかなかの性能なのではないでしょうか。

スーパーUFOスマートカード



主な販売店　：ゲームテック／ゲームスアーク
現地での相場：９８００円
総合評価　　：★★★★☆

ゲームボーイのソフトをバックアップする為に使用するアダプターす。ユニットの形はスーパーゲームボーイに似ていましす…と言うかそのまんまです。バックアップ時はＵＦＯと併用して、専用オプションメモリにソフトのデーターを書き込み、ロードは普通にオプションメモリをゲームボーイに差すだけで遊べます。かなり画期的なユニットなのですが、現在は残念ながらかなり入手困難です。別売りのオプションメモリもあり、３８００円くらいで売られていました。

新時代の幕開け！ N64用 マジコン

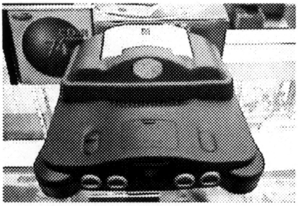
ドクターV64



主な販売店　：POSITIVE ENTERPRISE
日本での相場：４９８００円
ＲＡＭ容量　：１２８Ｍ
総合評価　　：★★★☆☆

ニンテンドウ６４用初のマジコンで、ゲームドクター系列の最新機種です。ＣＤドライブのみ対応なので吸出しにはＰＣ機が必要となります。香港を中心としてアメリカ・ヨーロッパではかなり普及しているようですが、日本ではＮ６４自体に活気がない為、あまり流通されませんでした。また、世界初のビデオＣＤ機能搭載マジコンでもあり、今でもビデオＣＤが見れるマジコンはこの機種のみです。

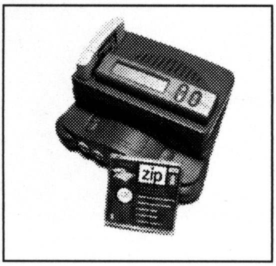
SP64



主な販売店　：POSITIVE ENTERPRISE
日本での相場：３９８００円
ＲＡＭ容量　：１２８Ｍ
総合評価　　：★★☆☆☆

次にゲームドクターに対抗して登場した６４マジコンがのが、パートナー系の６４マジコン「ＳＰ６４（スーパーコムパートナー６４）」です。Ｖ６４と比べロード時間も長く、動作も不安定ですが操作性や価格面でＶ６４より上回っていたため、そこそこ売れたようです。不安定な動作はＢＩＯＳのバージョンアップで補うとの事でしたので期待していたのですが、今ではこの「ＳＰ６４」の販売元のハイスピード社が倒産してしまった為将来性がゼロとなってしまいました。残念です。

Z64



主な販売店　：ゲームスアーク／POSITIVE ENTERPRISE
日本での相場：４９８００円
ＲＡＭ容量　：１２８Ｍ
総合評価　　：★★★★☆

遂にＮ６４もマジコン単体でバックアップ可能なＮ６４マジコンが登場しました。操作性も抜群に良く、プロテクト・互換性にも優れていて現在発売される６４マジコンの中では最高の出来です。今まではＳ－ＲＡＭのバックアップに困っていましたが、この機種はＳ－ＲＡＭもそのままＺＩＰに保存出来ますのでＲＰＧ等のデータにも困りません。ただ、この機種はＰＣ機には繋がりませんので、ＰＣ機でデータを管理したい場合は別途にＺＩＰを購入しなければいけません。是非ＰＣにも繋がるようにして欲しいものです。

この企画は、総合裏もの情報誌『ＰＯＳＩＴＩＶＥ』２号＆３号・『マジコン通信』に前編・後編として掲載された記事をまとめたもので、コメントなどを最新版のものに改正しました。制作には、日本はもとより海外の資料も参考にしたつもりですが、記載漏れの機種もあるかも知れません。その辺はご勘弁の程…。

最後にこの作品を、非常に高い性能を持ちながらも、そのイリーガルな性質の為に一般的には評価される事の無かった超級電脳機器『マジコン』全機種に捧げます。

パチモノスクープ

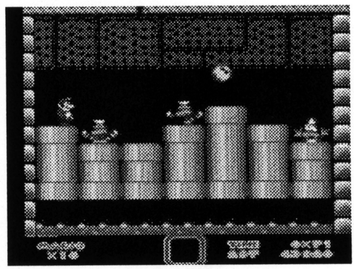
石渡 悠貴 <Y. PROJECT>

こんにちは、石渡悠貴といいます。ＰＳやＳＳのアンチプロテクトやファミコンのウラモノゲーム等を研究しているサークル「Ｙ・ＰＲＯＪＥＣＴ」の会長であります。

僕はまだ高校一年生なのでお金も行動力もありませんのでアジアへは行けませんがウラモノゲームは人一倍愛してます。今まで買ったウラモノゲームでまともに遊ばなかったゲームはありません。どのゲームもプレイ時間は日本一と自負しております。ファミコンの鉄拳２、ドンキーコング１～４等 クリアしたゲームも数知れず。今回はそんな中から僕が独自で見つけた裏技やオススメゲームをちょっとだけ紹介したいと思います。 最後に、この記事を紹介する機会をくれた鶴見和昭大先生には非常に感謝するとともにお礼を申し上げます。それでは、どうぞ！

スーパーマリオワールド

まず、ファミコン版「スーパーマリオワールド」の裏技をちょっとだけ紹介。
１ワールドの城で中間ゲートを取ったらスタート＆セレクトで出る（ＳＦＣ版と同じで抜けられる） そして、ヨッシーと一緒にもう一度入ってみよう…。するとスゴイ事が…。



ＦＣ スーパーマリオワールド とは・・・
アジアで人気のＳＦＣからの勝手に移植ゲーム。はっきり言ってそのまんま。難易度もまあまあで遊びやすいです。

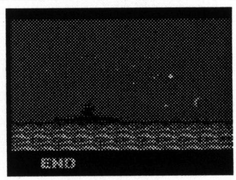
スーパー魂斗羅Ｘ

ファミコン版「スーパー魂斗羅Ｘ」の全ステージのパスワードを一挙紹介！

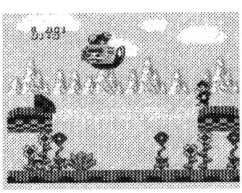
ステージ２	１８３４
ステージ３	２７６８
ステージ４	７６４５

ステージ５	６６１７
ステージ６	６４５８
ステージ７	５１２４

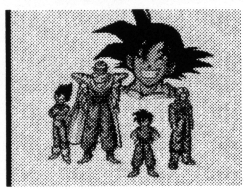
ステージ８	４８２５



ＦＣ スーパー魂斗羅Ｘとは・・・
ＦＣの人気ソフト「コントラ」の勝手に続編。オリジナルと同じかそれ以上に激ムズ！派手な効果音もなくやけにショボイ。超苦労してエンディングへ辿り着いても変な船の絵が出てきて.. 精神衛生上良くないのでパス。







石渡悠貴オススメのウラモノゲームBEST5！

この５本はおさえておいて損はないです。

1．ストリートファイターZERO2 97（ファミコン）重さ50g

ニセスト２シリーズ最終作品だけあって最高のデキ。キャラはバーディー、ローズ、ダンを除く９人×３（色違いのダブリ）の２７人。ＯＰデモはストゼロにクリソツで泣ける！また、スーパーコンボもちゃんとあるぞ！まさに完全再現だ！特にチュンリーのスーパーコンボがイイ！一瞬画面が真っ黒になるのが、モタコンの「究極神拳」みｔらいで超～カッコイイ！とにかくすばらしいの一言。これがファミコン時代に一般流通品として出ていればどんなに絶賛されただろうか...。

2．ロックマンX（ファミコン）重さ50g

「バカゲー大賞エントリー作品？」ＦＣ版ロックマンＸはいいですよー。ロックマンのクセに主人公が歩いたり（しかもかなり堂々とした態度で）武器はブーメラン一種類だけだったりもするが、超越したＯＰは特に必見！耳にこびりつくＢＧＭと共に８頭身のロックマンが拝める！しかもよーくみてると●波レイまで出てくるわでビックリするぞ！！

3．ドンキーコングカントリー4（ファミコン）重さ50g



ＦＣ版ドンキーコングシリーズで一番出来が良く、システムの完成度もかなり高い。しかもなんと２人同時プレイも可能！ただし背景はキレイなのにキャラがやけにてきとうに書かれていて残念。そのへんの市販ゲームより面白い。本当におすすめです。

4．鉄拳2（ファミコン）重さ50g

全世界のコレクター達を驚かせた名迷作がこのＦＣ版「鉄拳２」。第一印象は２Ｄだはポリゴン感はないわでかなり悪いが、ＯＰデモはスバラシイ。一瞬ポリゴンか？と思わせるムービーには感激！の一言コイツを毎回プレイ前に見ればゲームに対するテンションも上がってくるハズ。

5．スーパードンキーコング2（ファミコン）重さ50g

コイツはスンゲエ！キャラはポリゴンぽいし、ＢＧＭはイイし、システムもＤＫバレルがないだけで殆ど同じだし、すんばらしい！！と思いきや３面でおわり、グラフィックに容量を使い果たしたのか作るのが面倒でやめてしまったのか？超～残念！

告 知



石渡悠貴１６歳。ウラモノゲームを収集しだしてはや４年... この間に集めた僕のコレクションの一部を攻略方法と共に紹介。なんと、全ウラモノＲＯＭカセットの（マニアには重要な）「重さ」までも完全紹介！

「FOOLISH ゲーマーズ」

９８／８／１遂に発売！定価１０００円

購読希望の方は下記あて先まで！

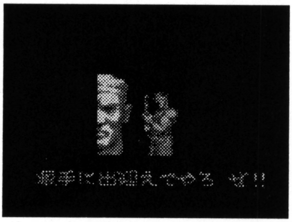
〒239-0824 神奈川県横須賀市西浦賀町3－131－5
石渡悠貴 方「Y．PROJECT」係

Y．P 千葉 桃太郎 のパチモノ体験レポート

WRITTEN BY 千葉 桃太郎（Y.PROJECT)

　みなさんはじめまして、POSITIVE 、Y.PROJECT 、亜細亜倶楽部の会員の千葉桃太郎です。ちなみに桃太郎は本名です。(良く本名なの？って聞かれる....)
今回はまだどの本でも紹介されていない、勝手に移植の異色ソフト、ファミコンソフトの「コントラスピリッツ」のレポートをします。このソフトは大好きで、ＦＣ版が無いか無いかって昔から探しまくってたら、鶴見さんが見つけてきてくれました。まさか本当あるとは....。スゴイよーこれ。

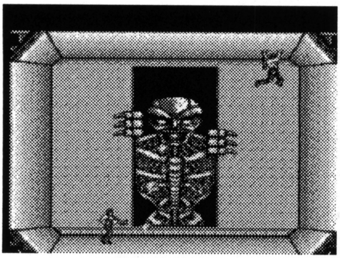
●思い入れ（コントラダイスキ！）



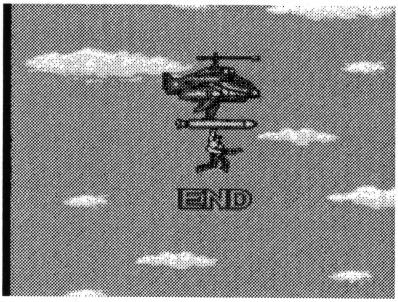
　あれは、小学校の夏休み...。私はふと、コントラ最新作、コントラスピリッツ（ＳＦＣ）を店で見た。 その瞬間**「ホワイちんな～」**と寄声を上げてしまった。で、０．０００01秒で買う事を決意しコツコツ貯めた全財産を使い購入。そして４０日間連続プレイ（これ実話)。そして、２学期には次の武器が何でいつ出てくるか暗記するほどのコントラスピリッツマニアに...。ああ、コントラスピリッツ...。まさかＦＣでまた会えるなんて...。



という訳でＦＣ版ゲーム紹介。まず、このゲームはコントラＸと比べ、とても難易度が人間的。ＯＰＴＩＯＮ設定で機数も３０機まで増やせるし、それにボスの攻撃パターンもＳＦＣ版とほぼ同じでとっても楽しめます。私はＳＦＣの方を毎日HARDで２周くらいやらないと気が済まないという、とても***ダンディ***な少年でしたがこのＦＣの方の完璧に近い移植度には参りました。いや本気で。オープニングはさることながらボスの登場シーンなど、どれをとっても完全な移植度です。ただ、鉄拳２とかとは違い、やはりビックタイトルでないから全然話題になってくれません（パチモノ通信にも載ってないし...)。



なんでじゃー！ホワ～イち～んな～！！！ただ、武器３種類しか無いとか、面の順番が違うとか納得行かない点もあるけど、本当にこれはオススメですよ！兄さん！という訳でこれは即買いです。
最後に
桃太郎という名前は父が付けてくれました。(関係ない)



完全保存版！！

パチモノカセット ヒストリー'98

■ 勝手に移植モノ編 ■

鶴見和昭 & RYU－J

最近、各メディアでもアジア系の海賊版ゲームソフトの紹介を目にする事が多くなりました。そのほとんどが旬を過ぎたファミコン用のソフトとはいえ、イリーガルな臭いのプンプンするこれらのソフトを大々的に扱える時期が来たのかと思うと、感動にも近い喜びを感じます。しかし、残念ながら現在紹介されている記事等を見ましても、詳しく親切に紹介されているものはあまり見当たりません。この辺は市場に出るメディアという事を考慮しての事でしょうが、それをそのまま受け入れてしまっては少し寂し過ぎます。そこで、前回の「マジコンヒストリー」同様、入手出来る物は可能な限り入手し厳選致しました。また、コメントの制作にあたりましても、周囲の裏モノ好きな方達からの意見も取り入れ、情報の混乱を招くような要素は排除するように致しました。では、アジアの神秘になりつつあるパチモノワールドの歴史をどうぞご堪能下さい。

＝＝

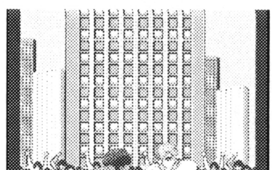
これが「元祖偽ストII」だ！！

マスターファイターII





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★☆☆☆
市場価格	3,000～7,000円	難易度	★★★★☆
総合評価	★★☆☆☆	完成度	★★☆☆☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆

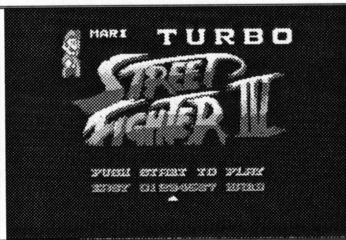


これぞ、パチモノの歴史に残る元祖ニセ「ストリートファイターII」だ。このソフトの登場が現在のパチモノソフトの市場を作り出したと言っても過言ではない。このソフトの登場後、ストIIが金になると知った海賊業者から、ボコボコと雨上がりのタケノコのように「ニセ ストII」が出現した。それほど「ストII」の魅力とはスゴかったし、本ソフトの反響も大変なモノだった。 本ソフトは「アーケード版」を元ネタにしているようだ。ＳＦＣ版ではカットされてしまっているストリートファイトのＯＰデモも収録されていて、当時のレベルにしてはナカナカ頑張っていたように思う。しかし、全体的な完成度は低く、動きやバランスは最悪だ。必殺技は一応用意されているのだが、波動拳を出すのもひと苦労。昇竜拳を出すに至っては「運」にかなり左右される程だ。登場キャラは、リュウ、春麗、ガイル、ザンギエフの４人のみとかなり少なく、グラフィックの画き込みはアマイ。

敵は５６人、マリオも参戦しているぞ！！

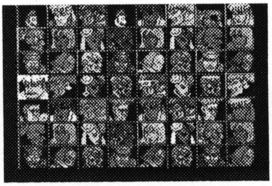
ストリートファイターIII TURBO 56人版





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★☆☆☆
市場価格	6,000～12,000円	難易度	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★☆☆☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆

この時期に発売された「ストⅡもどき」は、とにかく対戦相手が多ければ売れると思ったらしく、１６人版や３０人版などひたすら増殖を続けた。その極端な例がこのソフトで、ロヒゲを生やしたリュウや黒人の春麗、メガネを架けたブランカに加え、何故かマリオまで登場し、総勢５６人による熱いバトルが繰り広げられる。ゲーム自体の難易度は高めで、特にゴリ押しとケズりを多用して来る「春麗」と先の読めない攻撃を繰り出す「マリオ」が強い。加えて５６人のキャラを見れば、クリアする気もおきない。



オリジナリティ溢れるストⅡの進化版！！

快打伝説（STREET FIGHTER IV）





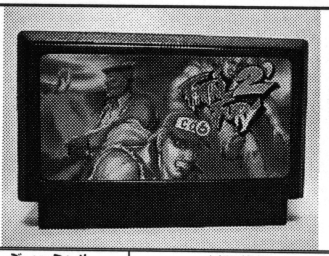
ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★☆☆
市場価格	7,000～12,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★★★☆

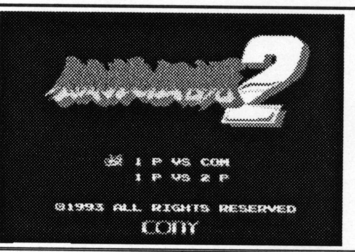
ストリートファイターⅡをかなり意識したアジアオリジナルの格闘ゲーム。ストⅡとは一線違う所を見せようと努力したようだが、結局はストⅡの壁を越えられず（当たり前か･･･）、ストリートファイターシリーズのネームバリューを借りなければいけなくなった辺りが、サブタイトル（？）の「ストリートファイターⅣ」から連想できて泣ける。しかも、一般的には「快打伝説」とはあまり呼ばれず、「ストⅣ」と呼ばれる事が多いので、涙なしでは語れない作品である。世界観はストⅡシリーズとは異なり、登場キャラクターなどはまったくのオリジナルだ。プレイヤーは５キャラ×２の１０キャラから選択可能。中でも飛

び抜けて人気が高いのが「バニーガール」だ。見た目はもちろん、操作性も良く、必殺技も出しやすいのでオススメだ。合成音声（？）も使用されていて、必殺技の名前を叫んでいるように聞こえるが、イマイチ不鮮明なので何と言っているのか聴き取れない。ちなみに波動拳は「ホットケ」と聞こえる･･･気がする。

餓狼達の悲痛な叫びが聞こえる･･･

餓狼伝説2



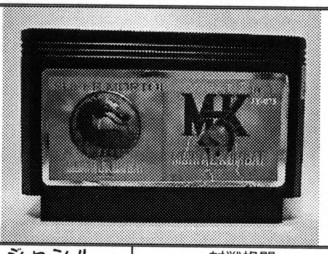


ジャンル	対戦格闘	操作性	★★☆☆☆
市場価格	4,000~8,000円	難易度	★★★★☆
総合評価	★★☆☆☆	完成度	★★☆☆☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆

格闘ゲーム「餓狼伝説２」をファミコンに移殖した作品。最初はＳＦＣをベースにしているのかと思ったが、オープニングデモが入っている所をみると、アーケードを参考にしたのだろう。ゲーム自体のデキは、とても誉められたモノではなく、ゲーム難度は死ぬ程高く、バランスや操作性は最悪。必殺技は用意されているのだがまず出ないし、ガードの判定もデタラメだ。ゲームとしてはかなりヒドイ。

究極真拳も完全再現！！

モータルコンバットII＆III





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★☆☆☆
市場価格	4,000~8,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★☆☆☆	プレミア度	★★☆☆☆

モータルコンバットの顔とも言える「究極真拳」も完全に再現されていて、モータルコンバットのファンでなくても楽しめると思う。この辺は、モータルコンバットの魅力のせいではないだろうか。そう思うとモータルコンバットはスゴイ作品だと改めて感心する。 モータルコンバットは一時期アジアでもかなり流行し、ファミコンにもかなりの数が（勝手に）移植された。

断新なシステムに挑戦した努力は認めよう・・・

ザ・キング・オブ・ファイターズ97





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★☆☆☆
市場価格	6,000～15,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★☆☆☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★★★☆

登場キャラは、京、アンディ、舞、ロバート、エイジ、ラルフ、クラーク、チョイ、チンゲンの９人。この時点でＯＰデモに登場していたテリー、ジョー、リョウ、タクマはもちろん、本編の準主役でデモにもデカデカと登場していた「庵」もカットされている。ここでガッカリしているようではアマイ。いざゲームがスタートすると、画面は暗いわ、キャラの色は２～３色くらいしか使っていないわ、効果音はないわ、バランスは最悪だわ、対戦中に勝手にキャラが替わるわで、ゲームで遊んでいると言うよりも、悪い夢にもてあそばれていると言った感覚に近い。



CONYが送る餓狼伝説の続編だ！

餓狼伝説スペシャル





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★☆☆
市場価格	5,000～10,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★☆☆☆	プレミア度	★★☆☆☆

NEOGEO、アーケードでも人気のあるSNKの格闘ゲーム「餓狼伝説スペシャル」をファミコンに移殖した作品。こちらも最初はＳＦＣをベースにしているのかと思ったが、オープニングデモが入っている所をみると、アーケードを参考にしたのだろう。ゲーム自体のデキは、とても良く、コニーらしくない良い出来。ゲーム難度は結構適度で、バランスや操作性もまずまず。背景は綺麗。２重スクロールもする。

武士道の魂、ファミコンで見付けたり！！

真サムライスピリッツ2





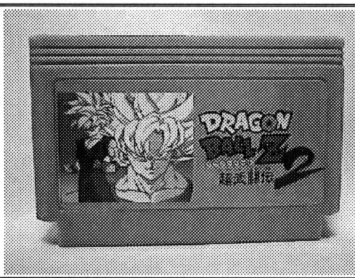
ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★★☆
市場価格	6,000～12,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆



ネオジオの「真サムライスピリッツ」をファミコンに移殖したソフト。全体的には良くできているソフトで、音楽もオリジナル曲ながらも「サムスピ」の世界観は上手い具合にかもし出されている。基本システムは本家と同じで、ダッシュやバックステップも採用されているし、簡略化されたコマンドの必殺技も備えられている。また、空中コンボ（？）もある。グラフィックの描き込みも細かく、奇麗にまとまっている。どれを取っても上手い位置でバランスが取れている、かなりの良作である。

ＳＦＣ版を忠実に再現した良作！！

ドラゴンボールZ 2

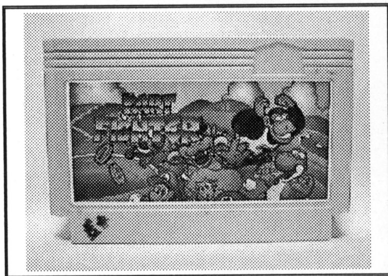


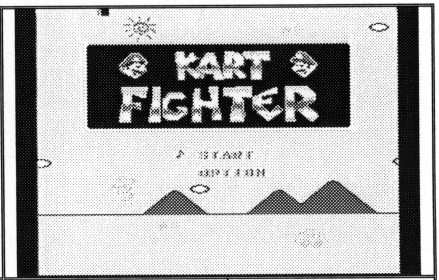


ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★☆☆
市場価格	3,000～6,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★☆☆☆	プレミア度	★★☆☆☆

ＳＦＣ版の同タイトルソフトをかなり忠実に移殖した、極めて良質な作品だ。対ＣＰＵ戦はもちろん、１Ｐ対２Ｐ戦やＣＰＵ対ＣＰＵ戦も用意されており、ゲームランクも選べるなど、ＳＦＣ版と見比べても特に気になる点がないくらい上手く移殖されており、操作性などもかなり良い。

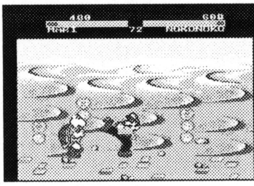
カートファイター





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★☆☆
市場価格	6,000～12,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★★★☆

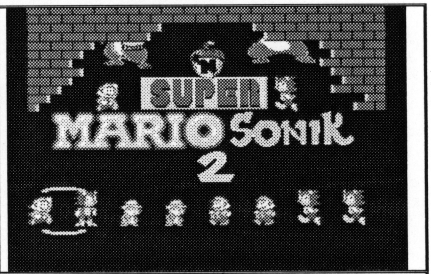
ＳＦＣのマリオカートに登場するキャラ同士の格闘という、何だか意味の解らないコンセプトに基づいたゲーム。思わず「闘う事に理由はいらない」のだと実感させられてしまい、涙で曇って何も見えなくなってしまった。登場キャラは、マリオ、ルイージ、ピーチ、ヨッシー、キノピオ、クッパ、ノコノコ、ドンキーの８人。冷静に考えてみるとこの世界観はスゴイ。人間（？）と恐竜とワケの解らない生き物が入り交じっている。しかも全キャラが等身大となっての格闘なので、下手をすると悪夢に魘される日々が続くのではないだろうか。



マリオとソニックが手を組んだ！？

マリオ＆ソニック２



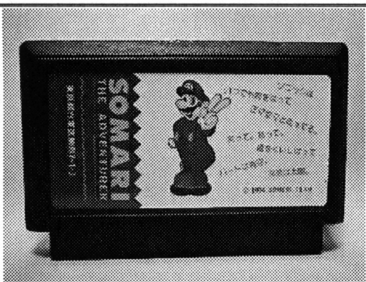


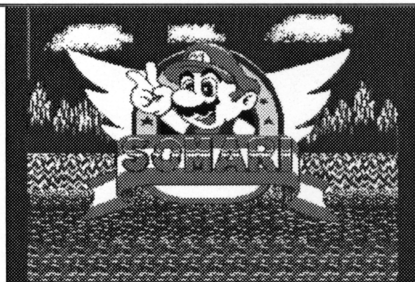
ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	3,000～6,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★☆☆☆

マリオとソニックの夢の共演がついに実現。おまけに、ドサクサにまぎれて、ディズニーのキャラがチラホラ登場。それもそのハズ、実はこのソフト、ＦＣソフト「チップとディールの大作戦２」のキャラ書き換え版だ。プレイヤーは、マリオ、ソニック、チップ、ディールの４人から２人を選択可能。もしこの作品にマリオかソニックのどちらかしか出ていなければ、話題にもならなかっただろうう。

パチモノを代表する名ソフトだ！！

SOMARI



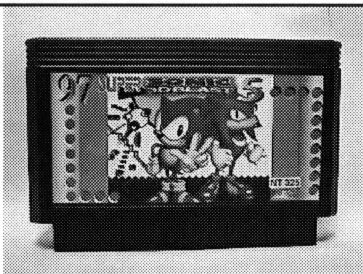


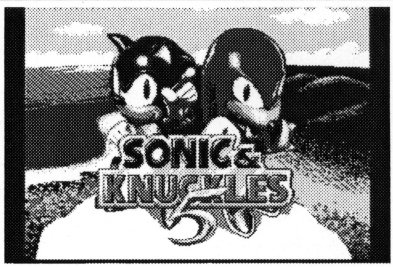
ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	5,000～10,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★☆☆☆	プレミア度	★★★☆☆

メガドライブの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」をファミコンに移植したソフトだが、何故か主人公は「マリオ」。システムは完全にソニックで、スピンダッシュなども用意されている。グラフィックの描き込みはアマイが、ループバーなどのトラップ類は完全に再現されていて、多少難易度が高い気もするが、ソニックの世界観を上手く移殖してある作品だと思う。　本作品は発売当初から人気が高く、日本にも輸入されると同時に話題作となった。「ファミコンでソニックが動き、主人公がマリオ」と言うこれ以上ないインパクトを備えているので、マスコミや各メディアがパチモノを紹介する時には必ずと言って良いほど登場し、パチモノソフトの代表作としてその名を広めた。発売当初はかなり高値が付いていたのだが、それでも飛ぶように売れていたからマスコミの力は大きい。

SONICシリーズ最新版！

SONIC BLAST 5





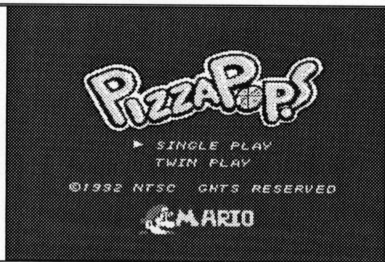
ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	5,000～10,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★☆☆☆	プレミア度	★★☆☆☆

こちらも、メガドライブの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」をファミコンに移植したソフトだが、こちらは「ソニック」。オリジナルと似た面構成のソマリに対してこちらはオリジナル面が多い、スピンダッシュなども用意されている。多少難易度が高い気もするがソニックの世界観を上手く移殖してある作品だと思う。

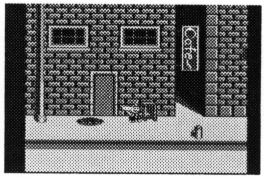
マリオがピザの宅配に挑戦！？

MARY PIZZA POP!





ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	4,000～8,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★★☆☆



今度のマリオは、ピザの宅配に挑戦だ。元ネタはマニアにもほとんど知られていないジャレコ製のファミコンソフト、「ピザ・ポップ」だ。ちなみにラベルには「MARY」と書かれていて、「マリオ」の文字はタイトル画面の最下段にしか登場しない。それでもマニアの間では「ピザマリオ」として親しまれている。本来のストーリーは、彼女に指輪をプレゼントしたい青年がピザ宅配のアルバイトを思い付くのだが、これをマリオが演じると、ピーチ以外の女に指輪を贈るべくバイトを始める･･･となるのでスゴイ。ゲーム自体の違和感はさほどない。

オリジナルストーリーの魂斗羅だ！！

スーパー魂斗羅X



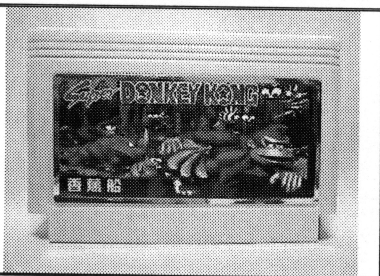


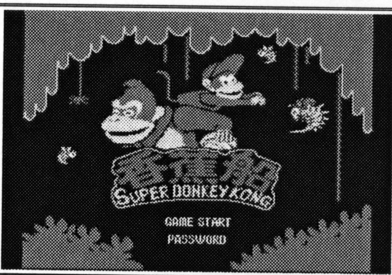
ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	7,000～15,000円	難易度	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★★	プレミア度	★★★★☆

ＳＦＣの「魂斗羅スピリッツ」をベースにした、アジア製のオリジナルの作品。確かに雰囲気は「魂斗羅」っぽいのだが、何かアヤシくて、妙にインチキくさい。グラフィックの描き込みもイマイチで、ショボイ感じが常に絶えない。操作性はさほど悪くないのだが、難易度が鬼のように高い。やり込めば多少馴れてくるのだが、その前にまず飽きるだろう。しかしコントラマニアにはたまらない作品らしく、プレミア的価値は高い。今では入手はほぼ不可能な状態だ。

SFCの名作を過激に移植！？

スーパードンキーコング

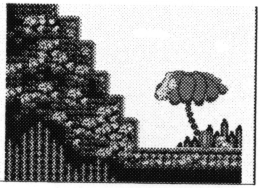




ジャンル	アクション
市場価格	3,000～6,000円
総合評価	★★★☆☆
入手難易度	★★★☆☆

操作性	★★★☆☆
難易度	★★★☆☆
完成度	★★☆☆☆
プレミア度	★★★☆☆

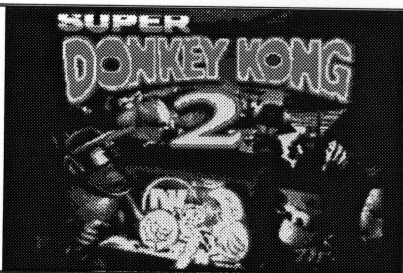
ＳＦＣ版の「スーパードンキーコング」の移植らしいが、良く見ると全然「スーパードンキーコング」じゃない。グラフィックの書き込みは一見細かい気がするが、キャラの書き込みは非常にアマく、背景と色彩が全然合っていない。おまけにコングが妙にヌルっとしていて小気味悪い。アイテムのバナナは唐辛子みたいだし、敵キャラは何の生物か判別は不可能だ。システムもライフ制に変更されている。コレを移植と読んでしまって良いものかと思ったが、昔のファミコンソフトには良くあるパターンなので、気に留めないでおくのが賢明だろう。



パチモノ史上に残る名作登場！！

スーパードンキーコング2





ジャンル	アクション
市場価格	4,000～9,000円
総合評価	★★★★★
入手難易度	★★★☆☆

操作性	★★★★☆
難易度	★★★☆☆
完成度	★★★★☆
プレミア度	★★★☆☆

ＳＦＣ版の名作「スーパードンキーコング２」が、ファミコンに逆移殖。しかも、かなりの移殖度を誇っている。一見しただけではファミコンだとは解らない程のキャラ＆グラフィックの描き込み。作品の世界観に溶け込んでいるサウンド。その他、操作性やゲームバランスなど、どれを取っても良く造り込んでいて、かなり質の高い作品だ。本作品は間違いなく良作であり、名作であり、傑作である。本ソフトが正式流通品ならば、どんなに絶賛された事だろう。そう思うと非常に残念でならない。

今度のドンコは、かなりイイカゲンだぞ･･･

スーパードンキーコング3





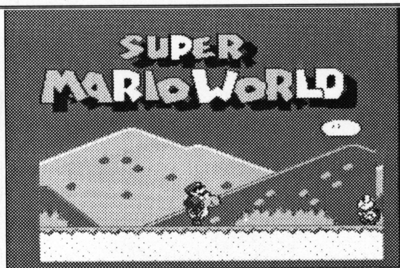
ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	4,000〜9,000円	難易度	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★☆☆☆	プレミア度	★★★☆☆

前作の「スーパードンキーコング2」の感動も冷めぬうちに登場したのが本作品だが、イマイチ様子がオカシイ。確かに描き込みはソコソコ奇麗ではあるのだが、前作の様な繊細さは微塵も見られなく、、ゲームに合っていない。操作性が悪く、難易度も高く、バランスもかなり悪い。システム的には「スーパードンキーコング」なのだが、何かオカシイ。デモにキャラの紹介があるのだが、この解説文が全然日本語になっていなくてインチキ極まりない。おまけにゲーム開始前にコピーに対する警告メッセージらしきものは出るわで、盗人猛々しいとはまさにこの事と言った感じだ。

ＳＦＣの名作がＦＣに逆移植!?

スーパーマリオワールド





ジャンル	アクション	操作性	★★★★☆
市場価格	6,000〜12,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆

ＳＦＣで発売された「スーパーマリオワールド」の勝手に移植版。多少の変更は見られるものの、完成度はかなり高く、そっくりと言っても過言ではないだろう。アジアにはマリオを題材としたソフトが山ほどあるが、デキはこのソフトが最高峰だろう。サウンドのノリも良く、操作性もスクロールの具合もかなり良い。難易度はそれほど高くはないのだが、セーブやコンテニューが用意されていないので、エンディングを見るのはキビシイだろう。その代わりなのかは不明だが、最初からマリオが１５人用意されている。

驚異の脱衣格闘ゲーム登場！！

AV 美少女戦士





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★☆☆
市場価格	6,000〜12,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★★★☆

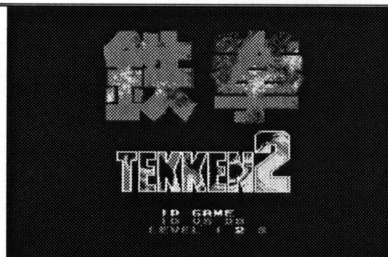
何処かで見た事のある女性キャラが格闘を繰り広げるアジア製オリジナルソフト。勝利時に「H」な画像が表示される事で一躍有名になったソフトでもある。登場キャラは、お馴染みストⅡから春麗、らんま１/２から２名、セーラームーンから２名（？）、その他元ネタの判別が付かないキャラが３名の計８名だ。操作性はさほど悪くないのだが、ゲームバランスが悪く、難易度が高い。戦闘勝利時にはＰＣ９８のエロゲーから吸い出したようなご褒美ＣＧが見られるがちょっと変。



あの鉄拳がファミコンに登場だ！！

鉄拳２





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★☆☆
市場価格	6,000〜12,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆

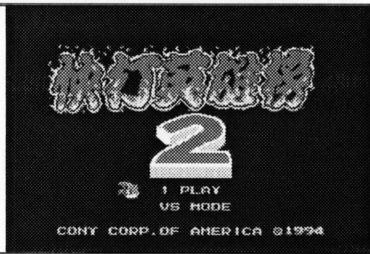
プレステでお馴染みの格闘ソフト「鉄拳」を、ファミコンへ強引に移植した作品。場人物は、カズヤ、平八、ポールなど全員で８人。２Ｄゲームとなってしまっているため、「鉄拳」特有のポリゴン感は皆無。必殺技やダッシュ等のシステムは採用されているが、要所要所に無理が伺える。必殺技が当たった感覚はナカナカ良い。実際にプレイしてみると何故か「鉄拳で遊んでいるんだ･･･」という妙な感じになる。その理由は良く解らないが、オープニングデモにその謎が隠されているのは間違いない。



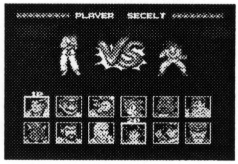
世界で誰が一番強いんだろう？

ワールドヒーローズ2 PRO





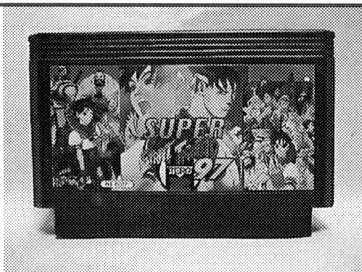
ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★★☆
市場価格	10,000～25,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★★	プレミア度	★★★★★



本ソフトには様々なキャラが登場し格闘を繰り広げる。登場キャラは、リュウ、春麗、ベガ、アンディ、舞、ローレンス、マリオ、クッパ、ソニック、悟空、レオナルド、ハガーの計１２人。どんな理由で選ばれたかイマイチ不明なキャラが何人かいるが、基本的にはみんな馴染みのキャラだろう。制作はパチモノ格闘メーカーの代名詞とも言える「ＣＯＮＹ」だ。ＣＯＮＹのソフトは、描き込みはアマイのだがそれがまた良い味を出していて人気がある。マニアにファンが多いパチモノメーカーなので、チェックしておこう。

ファミコン格闘ゲームの最高傑作！！

ストリートファイターZERO2 97



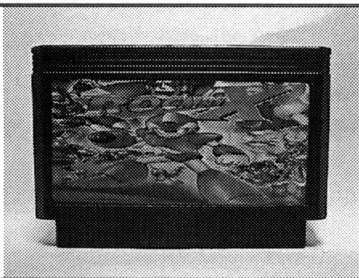


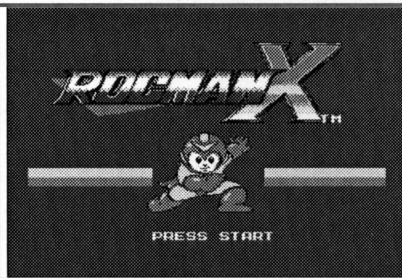
ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★★☆
市場価格	10,000～20,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★★★	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★★★☆

アジアでもかなり人気のあった「ストリートファイターＺＥＲＯ」のファミコン移殖版。オープニングデモは若干違うが、かなり良く出来ていて、オリジナル作品を忠実に再現している。ゲームのシステムはストゼロと同じく、必殺技やスーパーコンボが用意されている。登場キャラは、ローズ、バーディー、ダンを除く９キャラに３パターンのダブリを加えた２７人。最初から豪鬼の使用も可能だが、あまり強くはない。ゲームバランスも操作性も良く、難易度も高くないのでかなり遊びやすくなっている。

どの辺がロックマンなのだろう？

ロックマンX





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★☆☆☆
市場価格	5,000～10,000円	難易度	★★★★☆
総合評価	★★☆☆☆	完成度	★★☆☆☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★☆☆☆

このソフトをプレイしたひとは必ず叫ぶだろう。「なんだコレ、全然ロックマンじゃないじゃん！！」と･･･。そう、本作品はタイトル画面こそ「ロックマンX」ではあるが、中身は全然別のモノ。良く見ると（良く見なくても）タイトル画面はファミコンのロックマンにXの文字を描き足したダケだ。おまけにツノやマントも描き足されている始末。とにかく、中途半端なソフトなのだ。ゲームのシステムは確かにロックマンに似ているが、ただのアクション。3つのステージから好きなステージを選んでプレイできるのだが、どの面もかなり難易度が高い･･･と言うか、どう見てもクリアできない。

全世界を騒がせたゲームが遂に登場！？

病狂鴨蚕仔(FIGHTY CHICKEN)



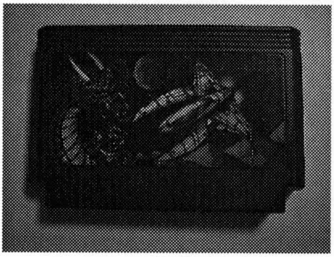


ジャンル	育成シミュレーション	操作性	★★★☆☆
市場価格	5,000～10,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★☆	プレミア度	★★★★☆

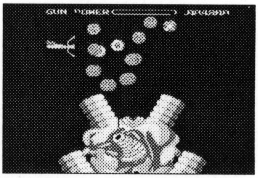
タイトルを見ただけでは何のソフトかサッパリわからないだろうが、実はコレ、ファミコン版の「たまごっち」だ。全世界を一世風靡し、子供から老人まで知っている超有名ゲームが、遂にファミコンに移殖された。携帯性はまったくないが、最近の家庭用ゲーム機への移殖率を見ると、もうそう言ったゲームではないのかも知れない。基本的なシステムは元ネタと同じく、ヒヨコを育成するゲームだ。しかも本作品には、ちゃんとセーブ機能が用意されているので、いつでも続きから始められるぞ。

どこかで見たようなシューティングだが･･･

マジック ドラゴン




ジャンル	シューティング	操作性	★★☆☆☆
市場価格	5,000～10,000円	難易度	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★★	プレミア度	★★★★☆



誰にも知られずにヒッソリと売られていた、アジア製のオリジナルソフト。立ち上げてみると、どこかで見たようなシューティングゲームが･･･。実はこのソフト、「R-TYPE」のファミコン移殖版なのだ。ゲームはそのまんま「R-TYPE」だが、グラフィックは最高にショボイ。自機は子供が描いたスペースシャトルのようだし、敵は鳥やらザリガニなどワケの解らないキャラだ。唯一、ボスキャラだけがオリジナルの面影を残している。サウンドは元ネタに忠実だが何かが違う。しかし見れば 恐らく、１０人中１０人が「R-TYPE」と言うだろう。これはある意味スゴイ。

マリオ６４がＧＢに登場！？

スーパーマリオ６４(GB)




ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	4,000～8,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆

ニンテンドウ64のビッグタイトル「スーパーマリオ６４」が、ゲームボーイで登場！?。と思いきやどうやらGB「クレヨンしんちゃん」をベースに作られているパクリゲームのようだ。ワリオのキャラ書き換え説も出回ったがこれは間違い。なぜならSGBで遊ぶとバックにモロ「しんちゃん」が出るからだ。

ソニックが今度はGBで大暴れ！！

ソニック3Dブラスト5



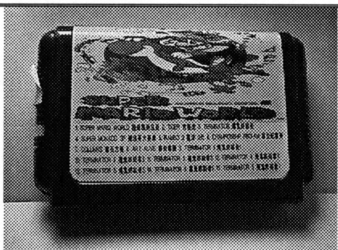


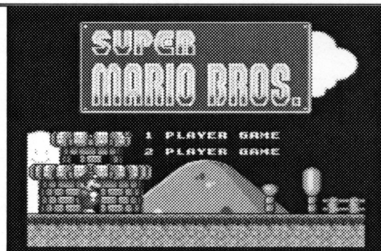
ジャンル	アクション	操作性	★★★★★
市場価格	4,000～8,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★☆☆

毎度お馴染みのソニックが、今度はゲームボーイで登場。一応タイトルは「3Dブラスト」となっているが、基本はメガドライブのソニックをベースに作られている。タイトルの「5」の意味は不明だ。
本作品にはオープニングデモが用意されていて、取り込み画像風の擬似アニメーション（？）により、上手くソニックの世界観を盛り上げている。また、ゲーム中の要所要所にもこれらの画像が使われていて、なかなか斬新な試みだ。ゲームバランスは意外と良く、グラフィックの描き込みも良い。

遂にルイージもメガドライブに上陸！！

スーパーマリオワールド(MD)





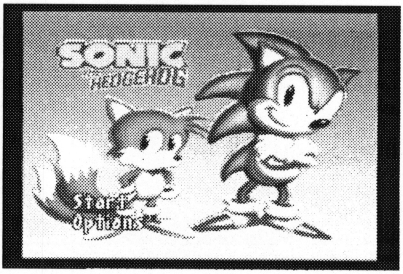
ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	8,000～15,000円	難易度	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★★	プレミア度	★★★★★

SFC版ソニックと同じ時期に登場した怪しいメガドラカセット。任○のマスコットキャラクターがセ○のゲーム機に登場。こちらも内容は完全オリジナルアクションだ。ゲーム自体は思ったよりしっかり作られているがゲームバランスはめちゃくちゃ。スーパーマリオを名乗っておきながら敵キャラを踏めず、倒し方は変な箱とかを拾ってぶつける、というマリオUSA（夢工場ドキドキパニック）方式。全体的なグラフィックの描き込みもナカナカなだけに中途半端なゲーム内容はとても残念だ。

マリオを助けに行くソニックの勇姿を見よ！！

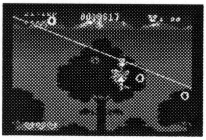
ソニック4 (SFC)





ジャンル	アクション	操作性	★★★☆☆
市場価格	10,000〜20,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★☆☆	プレミア度	★★★★☆

ソニックがＳＦＣに登場。しかも内容は完全オリジナルアクションだ。ストーリーは、ソニックが何者かに捕らわれたマリオを救出に行くという、聞くも涙の物語。機種と生産メーカーを超えた友情が、今始まる･･･かどうかは不明だが、イイカゲンなストーリーのワリにはゲームの方はしっかり作られている。生産数が少ないためか、最近登場したばかりにも関わらず、アジア方面でもあまり見掛けない。



近年マレに見る超話題作にして最高傑作！！

バーチャファイター2 VS 鉄拳2

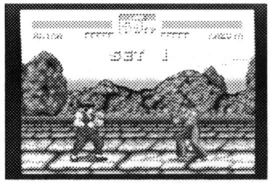




ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★★☆
市場価格	15,000〜25,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★★★	完成度	★★★★☆
入手難易度	★★★★★	プレミア度	★★★★★

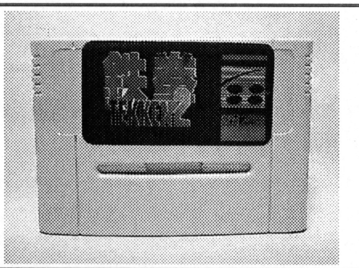
バーチャファイターと鉄拳２のキャラによる夢のアルティメットバトルが、今、メガドライブで実現。オマケに良く見るとファイティングバイパーズのキャラもドサクサに紛れて出場している。さすがにポリゴンの表現は無理だったようで、完全に２Ｄのゲームになってしまっているが、独自のアクションと世界観を作り上げている。また、ソレが成功しているように思える所がスゴイ。一応名目はアジア製のオリジナルソフトとの事だが、ジェネシス版の「バーチャファイター２」がベースになっているのは間違いなさ

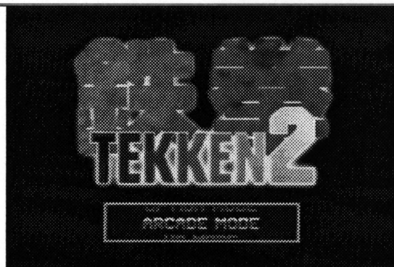
そうだ。全体的な完成度は非常に高く、操作性やゲームバランス、グラフィックの描き込みや合成音声を含めたサウンドなど、どれをとっても素晴らしいデキだ。登場キャラは、バーチャから５人、鉄拳から５人、バイパーズから２人の計１２人。もちろん、必殺技もオリジナルに忠実に移殖されている。　プレミア的価値は異様に高く、日本では登場と同時にイキナリ１万円以上の値が付いた。生産数がかなり少なかったらしく、市場で見掛ける事はほとんど無いので、時間が経過するにしたがって価格が高騰している。コレクターなら多少高価でも見掛けたら迷わず入手しておく事をオススメする。本作品には「箱」が存在するが、ＲＯＭだけでも「買い」だろう。とにかく、見掛けたら「即買い」だ。



鉄拳２がＳＦＣで怒涛の復活！！

鉄拳 2（SFC）





ジャンル	対戦格闘	操作性	★★★☆☆
市場価格	10,000～20,000円	難易度	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆	完成度	★★★☆☆
入手難易度	★★★★★	プレミア度	★★★★★



アジア方面でも高い人気を誇る「鉄拳２」が、ＳＦＣ版で登場。１６ビット機と言えども、さすがにポリゴンは無理だったようで、２Ｄ格闘になってしまっているが、その辺はグラフィックの描き込みでごまかしている。妙にリアルに見えるところはスゴイが、ゲーム自体の完成度はあまり高くなく、操作性やゲームバランスもいまひとつパッとしない。一応アジア製のオリジナルソフトらしいが、どうもジャレコ社の「デッドダンス」にかなり似た感じがする。それでもキャラ替えソフトとはまた違うので、プログラムを参考にした程度だろう。しかし、どうせ参考にするなら、もう少し完成されたシステムをベースにすれば良かったのではないかと思うが、その辺は次回作にでも期待したい。　本作品は市場に流れている数が圧倒的に少なく、プレミア的価値が異常に高い。比較的最近登場された作品にも関わらず、価格は常に高騰している。生産元はヨーロッパ方面らしく、アジアではほとんど見掛ける事はない。コレクターなら多少高価でも、見掛けたら迷わず入手しておく事をオススメする。かなりマニアックな作品なので、一般ユーザーにはあまりオススメできない。このソフト、とり立ててコレと言った特性はないのだが、マジコンを使ってもバックアップできないようになっている。特殊チップは使われていないのだが、特別なプロテクトがかけられているらしく、何故か落ちない。不思議と言えば不思議だが、そのおかげでエミュレータ用のイメージが出回っていないようなので、大金を叩いて入手したマニアにとっては嬉しい限りだろう。

この企画は、POSITIVE発行の総合裏もの情報誌『パチモノ通信』に掲載された記事をまとめたもので、コメントなどを最新版のものに改正しました。　最後にこの作品を、怪しい魅力を持ちながらも、そのイリーガルな性質の為に一般的には評価される事の無かった『パチモノカセット』全種類に捧げます。

パチモノファミコン本体大紹介

WRITE BY 鶴見 和昭 & ＳＫＩＬＬＳさえき

東南アジアのゲーム事情
~怪しい周辺機器たち~

ファミコンをはじめとした日本産ゲーム機はソフトも充実しており世界的に見ても大人気。ところが東南アジアを中心に常識では考えられないような周辺機器やハードが出回っていた！

「本物ないけどコピーあるよ」タイのあるファミコン屋のおやじがしゃべれる唯一の日本語だ。売り文句の一つらしいのだが、本物指向の強い日本人にはこれほど理解不能の言葉はないだろう。そう、貧富の差が激しく、お金の執着心の強いアジアの人々は品質より価格にこだわるので安ければコピーでもなんでもいいのだ。そんな著作権の甘い東南アジアの国々では、先程紹介したＸｉｎ１や勝手に移植ファミコンソフトもそうだが、日本人の常識を打ち破る、とんでもなく怪しい周辺機器やハードが次々と生まれていった。出るたびに怪しくなっていく「ニセモノファミコン」やシャ○プもビックリの「合体ハード」。どれをとっても怪しさ２００％のおかしなコンパチハードたち。今回は一般の人には目にすることはないもうひとつの「ＴＶゲームの世界」を徹底紹介しよう。

アジアではいまだに新型(偽物)が生産されている
人気ハード「ファミコンコンパチ機」を一挙公開！！

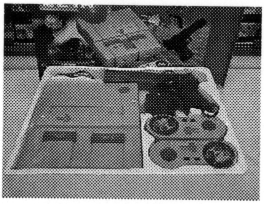
コンパチハード大紹介

アジアではマガイものファミコンが大量に出回っておりファミコンそっくりものはもちろん、ＳＦＣ型、メガドラ型、ＰＣエンジン型ファミコンもあり、最近はプレステ、サターンそっくりの偽ファミコンまで登場した。マニアックな所ではワンダーメガそっくりファミコンまででている。スゲー。ひどい店になると、子供の誕生日プレゼントとかでたまに脚を運ぶ現地のお父さんや観光で来た素人外人をカモにして、この巧妙なデザインとカラーリングで本物を偽ってこの偽ファミコンを売りつけたりもするそうだ。なんせこのそっくりシリーズ、初めて見る人には誰でも本物と区別するのに３０秒はかかるから…。ちなみにタイのバンコクにある怪しい商店街「サパーレック」には世界中の偽物を集めたかのように多種多様の偽ファミコンが集結している。相場はどれも２０００円程度と本物よりはるかに安い。そんな怪しいハードをここで紹介しよう。

本物よりユーザーにやさしいファミコン？

BETA-5

PAL方式／S-NES型



S-NESそっくりファミコン。使い勝手は超良質。しかもNEWファミコンやNESの純正コントローラーがさせる変換コネクタ付き。サービス満点で良い感じ。ただ、メドイン・タイランドなので、映像方式がPAL（日本のテレビでは映らない映像方式）なのだ。むー、残念。

変なインワン内蔵のMD2そっくりファミコン。

MEGA POWER NEO

（PAL）MD-2型



こちらは、MD-2ソックリファミコン。これと似たもので８８８in1（１４本）が内蔵されているバージョンもある。これ、使い勝手はまさにMD-2。ただ、こちらも映像方式がPALなのが残念なところ。

Ｎ６４型ファミコンも遂に登場！！

PRIMA

（PAL）N64型



大きさも作りも本物のN64そっくり。ちゃんと本物のN64と同じくコントローラーが４つまで繋がる（使用目的は不明）更に何と！ドクターＶ６４を下にさせる、がこれはもちろん使える訳がない。だって、ファミコンだもん(^^; でも使い勝手はかなり良い感じだ。コントローラはＰＳのパットのパクリみたいだけど。是非、こちらも韓国あたりにNTSCバージョンを製造していただきたい。

ＮＩＮＴＥＮＤＯのロゴがイカス！

MINI FAMICOM

（PAL）SFC型

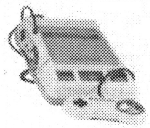


かなりＳＦＣに似てるが、妙に小さい。いかにもミニファミコンって感じ。SFCと並べてみるとみょーに愛らしくみえてくる。このパチモノ本体はなぜか「NINTENDO」のロゴが入っている。本体だけでなく、箱にも説明書にも入っている。（しかもMADE IN JAPAN）の文字まで、気合が入っているのか身のほど知らずというか...。

これが初代ＳＦＣ型偽ファミコン！

GAME ENGINE

（NTSC）SFC型



多分、これが一代目のＳＦＣ型ファミコン。デザインはまずまずだが、パッドの出来は最悪で左右を同時に押してしまうという欠陥がある。また、映像もビデオ出力なのにノイズでまくりであまり実用に向かないマシンだ。しかしこのマシン、２～３年前までは韓国でＮｏ．１マシンとして君臨していた。デザインが功を奏したのか。

いかすぜ！Ｆ１型ファミコン！

ULTRA 42X

（NTSC）車型

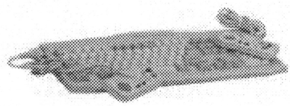


こちらは韓国製の車型ファミコン。超カッコイイ。が、ＡＢＣ－９９９（後に紹介）とは違い、走らない。デザインがいいだけに残念である。このコンパチマシン、名前のとおり４２本のゲームが搭載されており、カセットを入れずに電源を入れると４２in１（ダブリ無し）が立ち上がる。これはかなり遊べるぞ！しかも、コントローラーはワイヤレスで、使いやすい。かっこだけでなく、実用性も備えた良質マシンだ。（しかし、日本に持ち帰って1週間で壊れた....。韓国製は作りがしっかりしていないのか？）

オリジナルのベーシックソフト内蔵ファミコンだ！

LITTLE COM

（NTSC）パソコン型

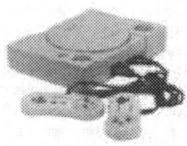


こういったデザインのキーボード付き偽ファミコンはかなり昔からアジアのどこでも売っていたが最近登場しつつあるLITTLE COMシリーズは一味違う。今までこの手のマシンはファミコン＋ファミリーベーシックというパターンが多かったがこのシリーズはオリジナル？の１６種類ものアプリケーションを搭載。BASICもオリジナルのG-BASICというものが入っており機能も強化。ブラインドタッチ練習ソフトや、音楽ソフト、ワープロソフト（プリントアウト方法は不明）まで付いている。これはハングル用だが、英語、タイ語対応のLITTLE COM も名前を変えて発売されている。

ゲームラボでもおなじみ韓国製のＰＳ型ファミコン

NO LITTLE

（NTSC）PS型



ＪＯＫＥＲ－Ｘで買える？ゲームラボ等で紹介されて、日本のマニアがこれだけを買いにわざわざ韓国まで買いにいったというマニアにはヨダレモノの伝説？のパチモノＰＳ型ファミコン。なぜかコントローラはＳＦＣ型。なんか良く見るとチャチイ作りで、随所に手抜きが見られる。ただ、こちらは使い勝手も良く、韓国製の割に日本製のＴＶでも十分絶えられるほど良くできた作りで、鑑賞用としてでなく、普通に使える。

PS型ファミコン弐号機

GAME ZONE

(PAL) PS型

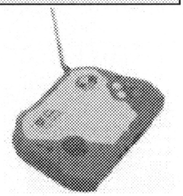


こちらもなぜかコントローラはSFC型、でも、本体自体の作りは韓国製のNOL I TTLEよりかなり本物っぽい。ただ、こちらもタイ製なので映像方式がPALなのが残念。帯に短し、たすきに流し、で、ある。日本人向けにNTSC（日本のTVと互換の映像法式）バージョンも作って欲しいものである。

電波を飛ばして遊ぼう！ワイヤレスファミコン。

小天才 IQ-901

(RF)携帯



なぜか、日本で使う場合は2CHでなく、11CHを使用。タイにも同じようなものが売っていた。IQ-007という名前でなぜかMADE IN JAPAN。しかもコナミ製となっている(^^; ただ、これ、電波が強すぎて、電源付けると、隣の家のTVの映りまでぐちゃぐちゃになってしまうので要注意。近所迷惑きわまりないマシンである。まるで、過去ファミコン時代に旋風を巻き起こした 「TVジャック」（わかる人だけ笑って下さい(^^;)）のようだ。

セガと任天の夢の共演！本体内蔵ジョイスティック！？

MODERN MATE

(PAL) ジョイステイック型



こいつはスゴイ！！何がスゴイって見た目はただのジョイスティックだが、本体の左上の所をよーくみてみよう。なんか変な差込み口が二つありますよね。これ、何とファミコンとメガドライブ本体内蔵のジョイスティックなのだ!!こんなにコンパクトにまとまっているのになんとこれ1台でファミコンとメガドラの2機種のゲームが遊べるなんて！信じられますぅ？アジアおそるべし！しかもこの本体、ユーザーの気持ちになって作ったのか使い勝手も良好。さわりごこちはなつかしのアスキースティックによく似ている。レバーを動かすとカチカチいうところなんかウリふたつだ。このように1コン（本体）はしっかりした作りになっているが、付属の2コンは対照的にしょぼい作りになっている。何と2コンは普通のコントローラーなのだ。しかも1コンが本体の為、リセット権利は完全に1コンがもっている。これは、野球ゲームの初球ホームラン、パチモノ格闘ゲームでのピンチなどの場面で素晴らしい力を発揮することは間違いなく、1コンと2コンのハンデが大きい作品に仕上がっている。ちなみに最近はこの手の合体本体ものがアジアで次々とリリースされており、最強に極悪なものになるとスーファミとメガドラとファミコンの日本版、アメリカ版の6機種が動く合体モノなんてものまで発売されている。

スーファミでファミコンが動くキワモノ周辺機器

TRI-STAR

(NTSC) その他

次はこのスーファミ用の怪しい周辺機器を紹介。この「TRI－STAR」なるものをスーファミに差し込むとあら不思議。スーファミでファミコン、NES(アメリカのファミコン)のカセットがそのまま遊べてしまうのだー。これって昔あったメガアダプタ（メガドライブに挿すとマスターシステムのゲームがで

きるようになるアダプタ）のスーファミ版といった感じで、一時期日本でも通販で出回り話題を呼んだ。

え？これ、スーファミじゃないの？？

SUPER MAGIC ENGINE

（PAL）SFC型

パッと見はど一見てもスーファミなのだが、なんとこの本体、スーファミにそっくり似せただけのただのファミコンなのだ。くだらねー。

ついにファミコンもここまでコンパクトに！

MAGIC BOY

（NTSC）携帯

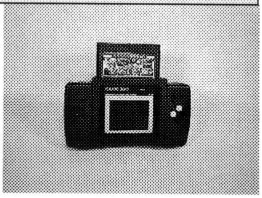


世界最小？かと思われるファミコンがこちら。上にカセットを挿して下からコードを伸ばして遊ぶ本体内蔵型のコントローラー。セレクトとスタートの間にあるリセットボタンも使いやすくてグー。旅先や、ちょっとしたパーティーにもいい感じ。ただ、２人用のゲームをやるには市販のコントローラーが必要なのさ。任天さんもこういった便利なものをリリースしてくれればファミコンの時代も終わらなかったと思う今日このごろです。

出たっ!!液晶テレビ付きファミコン!!

GAME AXE

（NTSC？PAL？）携帯

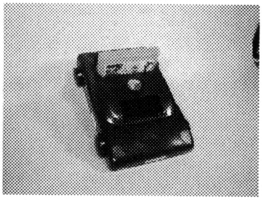


ゲームボーイ、ゲームギアをも超えた！！アジア屈指のコンパチファミコンがこの「ＧＡＭＥＡＸＥ」。液晶の質も良い上、単３アルカリ電池で6時間も持つスタミナぶり。元がファミコンなので遊べるゲームもたくさんあるし、言うこと無しっス！！電車の中やトイレの中でもできて正に「キング・オブ・ファミコン」といっても過言ではないだろう。

これがコンパチファミコンの極みだ！！

ABC－999

（NTSC）車型



最後に紹介するコンパチファミコンがこれ。こいつはスゴイよー！もう合体ものの最終形態って感じ。なんとこれはファミコンとミニ四駆(?)の合体ハードなのだ！ヤベー。ここまでキレちゃうと、もう笑っちゃうしかないよね。しかもこれ、ファミコンの起動中に走らせるととケーブル抜けちゃうというオマケ付き。ていうことは…すなわちゲームをしてないとき以外走らせてはいけないということだ。しかも、走るといってもこっちで操作できるわけではなくスイッチを入れたが最後、前にしか進まない。まさにミニ四駆。ここでミニ四駆と違うのは、デカイので全然ミニじゃにことと、スピードが遅くてパワーが無いということだ。（意味ねー。）ということはチョロQに近いのか?まあ、どっちにしてもただの鑑賞用ということで見逃してくれ…。でもまあ、一見の価値はあるかな…。持ってる友達がいたら、是が非でも見せてもらおう。（こんなの持ってる人そんなにいないっつうの…。）

POSITIVE Xin1 カタログ

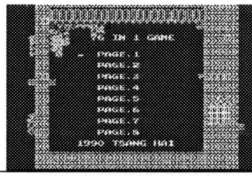
writen by 鶴見 和昭 & RYU－J

アジアでの旧世代ゲーム機現役の秘密、それがこの「Ｘｉｎ１」だ。メニュー式、リセット式と色々あるこのＸｉｎ１カセット。日本でも「某ミュージアム」をはじめとしたレトロゲーム復活の兆しが見えるが、アジアのバチモノは著作権無視だから収録本数は半端ではない。２０本３０本は当たり前！って感じ。今回は数あるＸｉｎ１の中でも、抜群に良質なソフトを完全リスト付きでちょっとだけ紹介しようと思います。

FAMICOM 76in1 (B)



収録本数　：　実質７６ｉｎ１
対応機種　：　ファミコン
価　　格　：　８，９００円～
入手場所　：　秋葉原の露店など
お買得度　：　★★★★☆
入手難度　：　★★☆☆☆



収録ソフト

1- 1　ピンボール
1- 2　アーバンチャンピオン
1- 3　ディグダグ
1- 4　エキサイトバイク
1- 5　マッピー
1- 6　サーカスチャーリー
1- 7　マリオブラザーズ
1- 8　スーパーマリオブラザーズ
1- 9　ドンキーコング３
1-10　テニス

2- 1　けっきょく南極大冒険
2- 2　マクロス
2- 3　イーアルカンフー
2- 4　フィールドコンバット
2- 5　Ｆ－１レース
2- 6　ロードファイター
2- 7　エクセリオン
2- 8　ツインビー
2- 9　スターフォース
2-10　フォーメーションＺ

3- 1　Ｂ－ウイング
3- 2　アイスクライマー
3- 3　バトルシティー
3- 4　４人打ち麻雀
3- 5　ボンバーマン
3- 6　パックマン
3- 7　ギャラガ
3- 8　フロントライン
3- 9　ＪＯＵＳＴ
3-10　ポパイ
3-11　ナッツ＆ミルク

4- 1　１９４２
4- 2　オセロ
4- 3　ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟ ロードランナー
4- 4　ロードランナー
4- 5　ベースボール
4- 6　ルナボール
4- 7　いっき
4- 8　ＭＩＬＬＩＰＥＣＬＥ
4- 9　スーパーアラビアン
4-10　バルーンファイト
4-11　チャックンポップ

5- 1　ギャラクシアン
5- 2　スカイデストロイヤー
5- 3　麻雀
5- 4　デビルワールド
5- 5　バイナリーランド
5- 6　プーヤン
5- 7　ワープマン
5- 8　ドンキーコング
5- 9　ドンキーコングＪｒ.
5-10　バンゲリングベイ
5-11　忍者くん

6- 1　クルクルランド
6- 2　シティコネクション
6- 3　バーガータイム
6- 4　ゴルフ
6- 5　五目ならべ
6- 6　キン肉マン
6- 7　スペースインベーダー
6- 8　カラテカ
6- 9　ダッグハント
6-10　ワイルドガンマン
6-11　ホーガンズアレイ

7- 1　マッハライダー
7- 2　オバケのQ太郎
7- 3　ジャイロダイン
7- 4　忍者ハットリくん
7- 5　マグマックス
7- 6　スパルタンＸ

8- 1　レッキングクルー
8- 2　エレベーターアクション
8- 3　ゼビウス
8- 4　アルカノイド
8- 5　頭脳戦艦ガル
8- 6　テトリス

コメント

現在入手できるＸｉｎ１の中でもかなり良質の１本です。収録ソフトにＮＥＳのソフトらしいモノや他のＸｉｎ１には入っていないモノ、比較的容量の大きいソフトが入っていたりします。内容的には６４ｉｎ１と似ている気がしますが、とりあえず持っておいた方が良いと思われる１本です。オススメ品！

FAMICOM 115in1 (B)



収録本数	：	実質110in1
対応機種	：	ファミコン互換機
価　格	：	16，800円～
入手場所	：	香港など
お買得度	：	★★★★★
入手難度	：	★★★★★



収録ソフト

1 ： 高橋名人の冒険島
2 ： グラディウス
3 ： 迷宮組曲
4 ： 六三四の剣
5 ： 新人類
6 ： フリップル
7 ： クォース
8 ： テトリス （BPS）
9 ： テトリス （TENGEN）
10 ： スターソルジャー
11 ： グーニーズ
12 ： 影の伝説
13 ： アルカノイド
14 ：セクロス
15 ：スーパーマリオブラザーズ
16 ： サッカー
17 ： ツインビー
18 ： B-WING
19 ： 1942
20 ： スパルタンX
21 ： ペンギンくんWARS
22 ： 忍者じゃじゃ丸くん
23 ： 忍者ハットリくん
24 ： マグマックス
25 ： ジャイロダイン
26 ： レッキングクルー
27 ： エレベーターアクション
28 ： ゼビウス
29 ： フラッピー
30 ： シティコネクション
31 ： マッハライダー
32 ： ボンバーマン
33 ： フロントライン
34 ： マクロス
35 ： エキサイトバイク
36 ： F1レース
37 ： ロードファイター
38 ： ジッピーレース
39 ： スターフォース
43 ： パックマン
44 ： バトルシティ
45 ： イーアルカンフー
46 ： カラテカ
47 ： 忍者くん
48 ： マリオブラザーズ
49 ： ドンキーコング
50 ： ドンキーコングJR
51 ： ドンキーコング3
52 ： マッピー
53 ： ポパイ
54 ： アイスクライマー
55 ： キン肉マン
56 ： ナッツ&ミルク
57 ： スカイデストロイヤー
58 ： フォーメーションZ
59 ： プーヤン
60 ： サーカスチャーリー
61 ： デビルワールド
62 ： アーバンチャンピオン
63 ： クルクルランド
64 ： ちゃっくんぽっぷ
65 ： ディグダグ
66 ： フィールドコンバット
67 ： バンゲリングベイ
68 ： いっき
69 ： スーパーアラビアン
70 ： けっきょく南極大冒険
71 ： ワープマン
72 ： スペースインベーダー
73 ： ジャイラス
74 ： ハイパースポーツ
75 ： ハイパーオリンピック
76 ： ミリピード
77 ： ドアドア
78 ： 10ヤードファイト
79 ： バーガータイム
80 ： 内藤九段将棋秘伝
81 ： オセロ
85 ： 麻雀
86 ： 4人打ち麻雀
87 ： ドンキーコングJRの算数遊び
88 ： ルナーボール
89 ： ゴルフ
90 ： ベースボール
91 ： テニス
92 ： バルーンファイト
93 ： ピンボール
94 ： ワイルドガンマン
95 ： GOTCHA！
96 ： ホーガンズアレイ
97 ： ダックハント
98 ： バイナリィランド
99 ： アストロロボ・ササ
100 ： モアイ君
101 ： ソロモンの鍵
102 ： スーパーマン
103 ： スペランカー
104 ： ソンソン
105 ： オバケのQ太郎
106 ： タッグチームプロレスリング
107 ： おにゃんこTOWN
108 ： スクーン
109 ： チョップリフター
110 ： バーガータイム
111 ： スーパーマリオ改
112 ： 新人類改1
113 ： 新人類改2
114 ： 新人類改3
115 ： 新人類改4

コメント

珍しい100タイトル以上収録カセット。過去の名作がズラリとならんだメニューは見るだけでも気分爽快だ。今から7年くらい前に日本にもわずか入荷してメッセサンオーで売られた事があった。今はもう入手不可能なシロモノだが、アジアで、ぜひ76in1みたいに量産しなおして欲しいものだ。

ゲームボーイ 50in1（B）



収録本数 ： 実質49in1
対応機種 ： GAMEBOY
価　格 ： 6，000円～
入手場所 ： 秋葉原の露店など
お買得度 ： ★★★★☆
入手難度 ： ★★☆☆☆



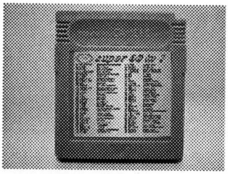
収録ソフト

01：テトリス
02：スーパーマリオランド
03：ピンボール 66匹のワニ大行進
04：QIX
05：シーサイドバレー
06：バーガータイム デラックス
07：バッグスバニー
08：THE CASTLEVANIA ADVENTURE
09：海戦ゲーム ネービーブルー
10：クォース
11：THE AMAZING SPIDER-MAN
12：ロックンチェイス
13：ブライファイター デラックス
14：ソロモンズ倶楽部
15：紫禁城
16：パックマン
17：バトルシティ
18：フリップル
19：役満
20：クラックス
21：ループス
22：ハイパーロードランナー
23：四川省
24：アレイウェイ
25：冒険！パズルロード
26：アミダ
27：パラメデス
28：ころダイス
29：ドラゴンスレイヤーⅠ
30：Dr.マリオ
31：ワールドボウリング
32：Qビリオン
33：スペースインベーダー
34：ピットマン
35：テニス
36：かこむん蛇
37：フラッピースペシャル
38：タスマニア物語
39：トランプボーイ
40：ペンギンランド
41：香港
42：パイプドリーム
43：石道
44：バリーファイア
45：倉庫番2
46：恋は駆け引き
47：平安京エイリアン
48：上海
49：マインスイーパー

コメント

ダブリが1本のみと、かなり質の良いin1です。収録ソフトも比較的新しく、遊べるソフトも結構あります。本当はダブリ無しのハズだったのですが、1本ダブリがあったようです。ショック!!でも、良質のXin1には変わりないです、個人的にオススメできるXin1ですね。

ゲームボーイ 60in1



収録本数：実質58本
対応機種：GAMEBOY
価　格：10，000円～
入手場所：香港など
お買得度：★★★★☆
入手難度：★★★★☆



収録ソフト

01：熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
02：TINYTOON Adventures
03：バトルトード
04：熱血高校ドッジボール部
05：ワールドカップサッカー
06：T.M.N.T3タートルズ危機一発
07：クレヨンしんちゃん4
08：ウルトラマンボール
09：ピータン
10：レーシング魂
11：スーパーマリオランド
12：シーサイドバレー
21：サイドポケット
22：ダックテイルズ
23：サッカーマニア
24：ラッキーモンキー
25：フリップル
26：バトルシティ
27：役満
28：テトリス
29：ハイパーロードランナー
30：四川省
31：アレイウェイ
32：Dr.マリオ
41：トランプボーイ
42：香港
43：パイプドリーム
44：石道
45：バリーファイア
46：倉庫番2
47：バトルシティ（10面）
48：上海
49：MIGRAIN
50：オセロ
51：モトクロスマニアックス
52：SPOT

13：バトルピンポン
14：ボクシング
15：スヌーピー
16：怪傑！ヤンチャ丸
17：らんま1／2
18：パックマン
19：ミッキーマウス
20：ＮＢＡオールスターチャレンジ
33：ワールドボウリング
34：スペースインベーダー
35：ピットマン
36：テニス
37：かこむん蛇
38：フラッピースペシャル
39：タスマニア物語
40：スーパーマリオランド（3-1）
53：モグラでポン！
54：恋は駆け引き
55：バブルゴースト
56：クリスタルクエスト
57：ＣＡＳＴＬＥＩＡＮ
58：マスターカラテカ
59：ボンジャック
60：ペンギンランド

コメント
久々に見る良質なゲームボーイ用のＸｉｎ１。新作は少ないが比較的新しい定番ソフトを抑えてある。５０in1（Ｂ）と合わせて持っていればかなりカバーできると思う。また、ゲームが多いのも特徴で、日本未発売のボンジャックが入っているのは強い。 ただ、現時点ではあまり市場に流れていないので入手困難です。露店でも今は売ってないし。欲しい人はアジアへ行くしかないですね。

メガドライブ　30in1



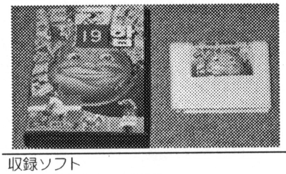
名　　称　：　実質１１ｉｎ１
対応機種　：ＭＥＧＡ－ＤＲＩＶＥ
価　　格　：　５，０００円～
入手場所　：　韓国の龍山
お買得度　：　★★★☆☆
入手難度　：　★★★★★



収録ソフト
スーパーワンダーボーイ
グレートベースボール
マシンガン・ジョー
ハングオン
ピットポット
スーパーテトリス
アストロフラッシュ
グレートサッカー
ティディーボーイブルース
ゴーストハウス
青春スキャンダル

コメント
ＭＤ用のＸｉｎ１なのですが、収録ソフトはセガＭＫⅢのゲームと非常に珍しい作りになっています。韓国ではこのてのエミュレートソフトが主流のようで、この他にもセガＭＫⅢで遊べるＭＳＸソフトなどがあります。しかし、最近はこれらのＸｉｎ１も品薄になってきているようで入手困難なようです。収録内容は若干少なめですが、ダブリソフトは２面から始まったりする改造ゲームなので、それ程悪質ではありません。あと、ウラ話ですが、このエミュレートソフトはMDのマジコンで落ちるようです。Ｘｉｎ１としてではなく１つ１つのソフトとなるようです。面白いですよね。でも、ウラ業界ではすでに流れているようですが･･･。

MSX　19in1



収録本数　：　実質１５ｉｎ１
対応機種　：　ＭＳＸ及びその互換機
価　　格　：　４，０００円～　（入手困難）
入手場所　：　韓国の竜山、中国など
お買得度　：　★★☆☆☆
入手難度　：　★★★★★

収録ソフト
高橋名人の冒険島
ＳＣＡＲＬＥＴ７
イーガー皇帝の逆襲
Ｃｒｕｓａｄｅｒ
Ｊ.Ｐ.Ｗｉｎｋｌｅ
パチコン
ハイパースポーツ３
サーカスチャーリー
ロードファイター
ピンポン
妖怪屋敷
ＥＸＯＩＤＥ－Ｚ AREA5
マッピー
ハイパースポーツ２
イーアルカンフー

コメント
非常に珍しいＲＯＭタイプのＭＳＸ用Ｘｉｎ１です。ハードが古いだけに古いソフトばかりで評価が難しいのですが、マニア向けなのは言うまでもありません。日本ではサッパリ見かけなくなったＭＳＸですが、中国を中心としたアジア圏ではまだまだ現役のようです。バリバリとまでは行かないでしょうが・・・。構造はいたって簡単で、ＥＰ－ＲＯＭが載っているだけ。本当に昔のＸｉｎ１といった感じで懐かしい気がします。ＭＳＸはタコ吸いが流行ったので、データーもおそらくそこから落としたのモノと思われます。キーボードによる裏技などもちゃんと使用できるようでした。しかし、この収録タイトルには泣ける・・・。おそらく見ることはないと思いますが、見付けたら即買いですね。マニアなら・・・。

SEGA MARKⅢ 188 in 1

収録本数 ： 実質５２ｉｎ１
対応機種 ： ＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ及びその互換機（メカアダプター不可）
価　　格 ： １０，０００～　（入手困難）
入手場所 ： 韓国の竜山
お買得度 ： ★★★☆☆　　入手難度 ： ★★★★★　　（５段評価）

収録ソフト

01: ﾎﾞﾝﾊﾞｰﾏﾝ(ｵﾘｼﾞﾅﾙ)	14: けっきょく南極大冒険	27: ﾊｲﾊﾟｰｵﾘﾝﾋﾟｯｸ 1	40: ｷｬｯｽﾙｴｸｾﾚﾝﾄ
02: ﾌﾞﾀ丸ﾊﾟﾝﾂ	15: ｺﾐｯｸﾍﾞｰｶﾘｰ	28: ﾋﾟｯﾎﾟﾙｽ	41:高橋名人の冒険島
03: ﾄﾞﾗｺﾞﾝｱﾀｯｸ	16: ｽﾀｰﾌﾞﾚｰﾀﾞｰ	29: ﾌﾟｰﾔﾝ	42:EXOIDE-Z ｴﾘｱ 5
04: ﾄｸｽﾗ(ｵﾘｼﾞﾅﾙ:鳥)	17: ｷｬﾍﾞﾂﾊﾟｯﾁｷｯｽﾞ	30: ﾛｰﾄﾞﾌｧｲﾀｰ	43:ﾌﾘｯｷｰ
05: ｷﾞｬﾗｸｼｱﾝ	18: ｻｰｶｽﾁｬｰﾘｰ	31: ﾊｲﾊﾟｰｽﾎﾟｰﾂ 1	44:ｸﾞｰﾆｰｽﾞ
06: ｼﾞｬﾝﾌﾟｺｰｽﾀｰ	19: ﾎｰﾙｲﾝﾜﾝ	32: ﾊｲﾊﾟｰｽﾎﾟｰﾂ 2	45:ｶﾞﾙｹｰﾌﾞ
07: Mr.ﾁﾝ	20: ﾊｲﾊﾟｰﾗﾘｰ	33: ﾎﾞｽｺﾆｱﾝ	46:魔城伝説
08: ﾍﾟｰﾀﾝ	21: ｼﾞｬﾝﾌﾟ	34: ﾃﾞｨｸﾞﾀﾞｸﾞ	47:ｵﾘｼﾞﾅﾙ(魔城伝説風)
09: ｽｰﾊﾟｰｽﾈｰｸ	22: 王家の谷	35: ｷﾞｬﾗｶﾞ	48:ﾛｰﾄﾞﾗﾝﾅｰ
10: ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ	23: ﾏｼﾞｶﾙﾂﾘｰ	36: ﾏｯﾋﾟｰ	49:ﾓｱｲの秘宝
11: ﾀﾝｸﾊﾞﾀﾘｱﾝ	24: ﾓﾋﾟﾚﾝｼﾞｬｰ	37: ﾗﾘｰX	50:ﾂｲﾝﾋﾞｰ
12: ﾜｰﾌﾟ&ﾜｰﾌﾟ	25: Mr.DO'S	38: ﾊﾟｯｸﾏﾝ	51:ﾏｼﾞｶﾙｷｯｽﾞ WIZ
13: OHΣEVΣ	26: 満月城の戦い	39: ﾊﾝｸﾞｵﾝ	52:ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ・ｱｲｽﾎｯｹｰ

コメント
非常に珍しいＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ用のＸｉｎ１で、ＭＳＸからエミュレートしたソフトが収録されています。名作やオリジナルソフトも収録されていて、大変興味深い１本となっております。ダブリが目立ちますが、韓国ソフト特有のアレンジが加わっているためそれ程悪質ではありません。僕が知っているＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ用のＸｉｎ１の中では一番の収録数です。ＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ用のＸｉｎ１は貴重なので、マニアの間のみのコレクターズアイテム的なモノです。

ファミコン 64 in 1 (A)



収録本数 ： 実質５２ｉｎ１
対応機種 ： ファミコン
価　　格 ： ４，０００円～
入手場所 ： 秋葉原露店など
お買得度 ： ★★★☆☆
入手難度 ： ★☆☆☆☆

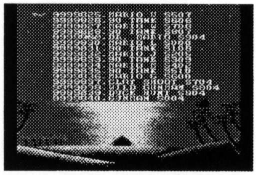


コメント
パチモノマニアの定番。おそらく世界で一番流通されていると思われるＸｉｎ１。タイ・香港はもちろん、東南アジアではどこでも入手できる。日本でも秋葉原あたりでカンタンに入手できる所もスゴイ。収録本数は実質５２本だがダブリの１２本は全て本物以上遊びやすく改造されているので悪くない。入門者の１本目に。

ファミコン9999999in1



収録本数	：	実質５ｉｎ１
対応機種	：	ファミコン
価　　格	：	１，０００円～
入手場所	：	タイなど
お買得度	：	★☆☆☆☆
入手難度	：	★★★☆☆



コメント

明らかにコレクター向きでＸｉｎ１の内容よりもタイトルのラベルにお金を払ってるといった感じの一本です。収録本数も１４本（実質５本）しかも内２本は光線銃ソフトという悲しい内容です。マニア以外の人は絶対にやめておきましょう。でもメニュー画面のアニメーションは必見！某映画のサウンドがオシャレです。

ファミコン RISING 23in1



収録本数	：	実質２３ｉｎ１
対応機種	：	ファミコン
価　　格	：	１０，０００円～
入手場所	：	タイなど
お買得度	：	★★★★☆
入手難度	：	★★★★☆



コメント

かなり珍しいパチモノ複数入りXin1。アラジン・ソマリ・モータル・コントラXなど小粒なタイトルばかりだがダブリ無しで、これだけのソフトが収録されているのは立派（？）だろう。このソフトは現地ではあまり人気がなかったのか、流通期間が短かかった。今では入手不可能なので、かなりレア。

ゲームボーイ マリオコレクション12in1



収録本数	：	実質１２ｉｎ１
対応機種	：	ゲームボーイ
価　　格	：	５，０００円～
入手場所	：	タイなど
お買得度	：	★★★☆☆
入手難度	：	★★★☆☆



コメント

スーパーマリオランド１～３、パチモノのマリオ６４、ゲームボーイギャラリー他マリオ系のＧＢソフト９本とＭｒ．ＤＯ、ＰＡＣＭＡＮ等レトロなアーケードゲームが収録。全てソコソコ遊べるゲームなので、買って損はないだろう。また、カセットの色がカッコイイ！緑・赤・黄色・等 色々あるので、お持ちのＧＢの色に合ったものを探そう。

POSITIVE COLUMN

スガモンの個人的な話

WRITTEN BY スガモン

ふはははは！エミュ活よりデビューしたＰＯＳＩＴＩＶＥ新鋭のスガモンですわ！
前回大反響（苦情？）だった「スガモン巣鴨のどうなんだろ？」に引き続き今回も執筆します。
「おはよう氏」を超えたライター「おおしまけん氏」をも上回った魅力マンサイ充実コンッテンツだ！？

スガモンコラム

●中国編「私とマジコン」

最初に手に入れたマジコンが「ドラゴン２」（ドラゴンボーイの後継機種）だったため、すこし泣きが入る。なぜならなぜかすぐセーブデーターが消えてしまうからである。電源を消したらそれっきりである。

ＲＰＧツクールとかもこれで泣かされてしまった。そのため、次やってきた「ドクター７」は、すごく神様のように見えた。そして、ＣＤドライブも買ってきた。当時、今はないがゲームボーイとスーファミのＲＯＭが一緒になったＣＤがあったのだ。パソコンで書き込みように使っていた５０枚という恐怖のフロッピー量もこれでおさらばである。もう、セーブデーター用しかいらなくなったのである・・・・・オチがない(^^;

●目の前で違法ピーコ犯捕まる？

俺がいつも行くパソコンショップっぽいところの前に一人の「いかにもピーコＣＤを売っています。」っぽい男性がいた。案の定、ピーコＣＤをばらまいたような感じで売ってある。私は興味にかられ、そのＣＤをまじまじとみつめたが、とくにほしいソフトもなく、その場から離れた。すると警察っぽい人がきた。なんなんだろう？と思うと、あのピーコ犯が捕まっていた。正直言ってびっくりした。だれかがチクッたのだろう。おそらくピーコ犯も逃げようとしたのだろうが、すでにおそく、取り押さえられていた所だった。まあ買わなくてよかったなぁ・・・と思ってその場を立ち去った。

●自転車兼ピーコ屋

まあ、ピーコショップってのは結構移転とかそういうのが激しいわけで、ある日突然いってみると、家の中はもぬけのからだったりするわけですな。今回もそういうたぐいだけどね。

それはある日のことだった。親父が「ピーコ屋」を見つけたらしく、そこにいってみる。一見自転車屋のようだが、どうどうとスーファミをやっている。しかもマジコンで。
ここで出会ったマジコンが俺とマジコンとの最初の出会いだった。話だけはクーロン黒沢氏の「電脳アジアコピー天国」で聞いていた。当時クーロンはクローンかと思っていたがそんな事はどうでもいいことだ。話をすすめよう。そしてある時にいくとなにか差し込んでやっている。それは、伝説の改造機「Ｘーターミネーター」だった。うわぁ！すげぇなぁ！と思って見ている。しかも「ファミコン通信」完備である。なかなかイカス作りだったので休日とかはいつもいっていたが、ある日突然もぬけの中になっていた。そりゃ、そうわな。

●実に壊れやすい！

向こうの機械というのはとてもデリケートであり、一ヶ月ですぐこわれるということもザラではないらしく、すくなくとも中国で買った物は「マジコン」と「マルチタップ」以外はだいたい壊れてその宿命を負えている。たとえば連射パッドだ。すこしマニアなお店に行けば、あるある、スケルドンタイプ、イカスので買っていく。一ヶ月ほどすると、たしかに普通に使ってきたはずなのに、なぜか押してもないのに右ボタンが入ったり、Ｂボタン連打など、変になってしまったので分解した後はすぐに捨ててしまった。次は「ｉｎ１ソフト内蔵ファミコン」だ。これは買った時からソフトがなくてもファミコンソフトがだいたい入ってる。しかも４０本ダブリなしだったと思う。さてさて、友人と一緒に遊んだりしていると、あるとき急にボタンがかたくなったり、しまいには画面まで出てこない始末であったため、処分することとなってしまった。

すこし「マルチタップ」の話をしよう。実はこのマルチタップ、６本いれる場所が突いているのである。いちよう、１Ｐ・４Ｐ・５Ｐというふうな切り替えが出来る。しかしまあ、なぜ５Ｐなのか。もしかしたらなにかのソフトに対応させるつもりだったのだろうか？それとも１Ｐに入れて遊べるのであろうか。今となっては謎だ。

●「ウラモノ」について

ｉｎ１ソフトとかに良く使われる「裏もの」。確かに裏ものではありますが、現地の人はウラモノと考えてないのかと私は考える。「裏もの」というより「サービスモノ」と私は考える。そう。それは音楽ＣＤに良くある「ベストアルバム」の様に...。

●翻訳ソフト

パチモノソフトとか、ｉｎ１ソフトとか、中国の人がファミコンにかたむける情熱はすごい。さらには日本語を中国語になおしたという恐るべきソフトまであらわれた。俺がみただけではソフトは一本だけだと記憶している。しかもソフト名はあんましメジャーではない「すごろクエスト」というソフトだった。むむっ・・・なぜドラクエとかではないのだろう。そんな疑問が残るだけとなってしまった。今でもあのソフトは買えばよかったと後悔している。

●ドクター７のＣＭだ！

中国変換前の香港は、今となってはピーコ野郎の聖地としておがめられていた。そんな場所だから、バックアップマシンとたてまえを取っている「ドクター」のＣＭがある。私が見たのは「格闘編」である。記憶はたしかではないが、なんかポリゴンで、しかもヴァーチャファイターっぽい作りになっているフィールドの上で「ドクター７」のマスコットらしいやつが勝つ。そして終わり。うーむ・・・ほかには「ＲＰＧ編」というのがあるようである。ある雑誌の広告を見る限りでは、リンク風の少年がダンジョンを飛び回るっぽいのらしい。返還された香港。今ではもう見られるのか見られないのかはわからないが。

●ＣＤを買おう！

手に入れようとスーファミＣＤとかは堂々と売っていない。そりゃそうだが、そんなＣＤを手に入れる方法を教えよう。知ってるとは思うがまず「たずねる」ことである。しかし、「たずねる」ことにもちょっとしたコツみたいなのがあるみたいで、私の一回しかない体験談からいうといかにも３ＤＯのピーコＣＤやセガサターンソフト、さらにはマジコンまで売ってあるようなそんな怪しい店にいってみよう。そして勇気をだして「スーファミのコピーＣＤはありませんか？」と勇気を出していってみる。あるようだとニヤっとわらって「ちょっとまって。」といったかんじで店の中にはいっていく。そして、ＣＤを出して、値段を書いてその値段をわたして終わりである。しかも店オリジナルのＣＤ－Ｒで焼いたようなのである。ビックリマン界王シリーズにはないと思う、聖剣伝説３（サンプル）さえあるのだ！まあ、試してみる価値はあるのでやってみたらどうだろうか？

●ゲームのお話

中古撲滅はひどいんでないんかい？ まあ、たしかにＳＣＥの言い分もみとめよう。ただ、俺的な言い分があるわけではない。まず、「明らかに子供のおこずかいでは今の定価の値段を買うのは無理」である。子供たちの一ヶ月のおこずかいは２０００円程度。３０００円でも多いらしい。で、今の新作の値段は安いのでは５０００円、高いのは６０００円とやや高い。
で、その中から新品を選べといわれると、２～３ヶ月、またなきゃいけないのである。その結果、マスメディアが作った「ＴＨＥ・ＢＥＳＴ」とかの「名作」しか遊ぶことしか許されず、本当に面白い「名作」にあえなくなってしまうのである。

あらためて思うのが任天堂社は「遊びの哲学」というか、そういうのを持っていることだ。「ニンテンドウパワー」流通作戦は遅かったが成功しなければだめだろう。最初のカセットを買うのは痛いが、それでも１０００円～２０００円はいい感じだ。一般的な子供たちのこずかいを考えるとその値段は絶対「妥当」である。

●ゲームと現実の境界線

最近になってゲームと現実の境界線みたいなのがなくなってきているということを思う。これとしては一種の「恐怖」である。特にコナミ。「ときメモ」を出すのはどうでもいい。メーカーは売れるゲームを作らなきゃいけないからね。ただ、「藤崎詩織アイドル化計画」は、「ゲームと現実」の境界線を消してしまった。これはどういうことだろうか？昔は確かに「ゲーム」と「現実」の境界線はあった。ゲームは一種の「ヴァーチャルリアリティ」である。しかし、そこにあるのは「ヴァーチャル」であり、「現実」ではない。「ヴァーチャル」を「現実」にしてしまったら、そこにあるのは「ヴァーチャル」でもなく、「現実」でもない、「ヴァーチャルと現実の間のあいまいな物」になってしまう。今、ゲームと現実としてのことをあらためて考えないといけないかもしれない。

コラコラコラム⑦

JOKER座談会にて…

『あるマニアの会話』

By：RYU－J

Ｋ：最近はいろいろなＸｉｎ１が出てるよね。何が一番スゴイＸｉｎ１かなぁ？

Ｒ：収録数って意味なら間違いなく「ＳＦＣ　ＣＤ－ＲＯＭ」じゃない？界王とか･･･。

Ｍ：確かに。収録数が多すぎて、何ｉｎ１かわかんないし。

Ｋ：アレはヤバイよね。あんなの見付かったら即摘発だよね。当局が目を光らせているし。

Ｍ：設備が揃えば誰でも作れちゃうってところがヤバイんじゃないのかねぇ？

Ｒ：ＣＤ－ＲＯＭのＸｉｎ１てスゴイとは思うけどイマイチ魅力ないなぁ。やっぱり、Ｘｉｎ１はＲＯＭですよ。

Ｋ：そうそう、ＲＯＭはメニュー画面がありますからね。

Ｒ：コレクターはＲＯＭに限りますなぁ。

Ｋ：違法には変わりないんだろうけど、ＲＯＭタイプのＸｉｎ１ってメーカーも黙認しているところがあるもんね。

Ｒ：アキバの露店にもメーカーの人が何人か見に来たらしいよ。Ｘｉｎ１買っていったメーカーもいたらしいし･･･。

Ｋ：話もどすけど、売れたと言う意味じゃ「ＦＣ６４ｉｎ１」がスゴイんじゃないの？実際に質も良かったしね。あれはオススメ。

Ｒ：最近じゃ「ＦＣ７６ｉｎ１」も頑張っているみたいね。

Ｋ：質と言う意味なら「ＦＣ１１５ｉｎ１」でしょ。ダブリないし。メチャメチャ希少だけど。

Ｒ：ゲームボーイのＸｉｎ１も頑張ってない？「ＧＢ５０ｉｎ１」とかさ･･･。

Ｋ：あれはゲームボーイのＸｉｎ１にしては良質で売れているよね。ダブリ１本だし。

Ｍ：噂じゃゲームボーイのＸｉｎ１って日本で作っているらしいよ･･･。

Ｋ：スゴイのとはまた違うけど、ＭＤの同人Ｘｉｎ１も面白いよね。ＴＶ－ＢＯＹみたいなところがマニアには受けてるみたい。

Ｒ：マニアックさなら、セガＭＡＲＫⅢのＸｉｎ１でしょ。韓国でしか入手出来ないし。

Ｍ：セガＭＡＲＫⅢのＸｉｎ１の中にＭＳＸのソフトが入っていたり、ＭＤのＸｉｎ１の中にセガＭＡＲＫⅢのソフトが入っていたり、もうメチャメチャ。

Ｋ：そう言えば、ゲームギアのＸｉｎ１にもセガＭＡＲＫⅢのソフトが入っていたりするよね。コンバートものって夢があっていいよね。

Ｓ：セガＭＡＲＫⅢのＸｉｎ１で、オススメ品てあるんですか？

Ｒ：一応「ＭＡＲＫⅢ２６０ｉｎ１」がオススメかな？全部ＭＳＸのソフトだけど･･･。ただ、ＭＡＲＫⅢのＸｉｎ１は現地でもかなり品薄らしいよ。

Ｍ：今の子供はセガＭＡＲＫⅢなんて知らないんでしょうね･･･。

Ｋ：微妙なところでＭＳＸのＸｉｎ１てのもあるよね。

Ｒ：あるけど、質はイマイチ。これぞコレクターズアイテムって感じ。他にもあまり知られていないけど、ＲＯＭ版のＳＦＣ用Ｘｉｎ１てのもあるよね。容量の関係で収録数が少ないのがネックだけど･･･。僕が持っているのはショボイ４Ｍソフトが８本計３２Ｍだったなぁ。

Ｋ：僕が持っているのは４８Ｍかな？最近は容量が増えたみたいよ。パズルボブルとか比較的新しいソフトが入っているヤツは良質で、オススメ。

Ｍ：その他の機種のＸｉｎ１て、どんなのがありましたっけ？

Ｋ：ＰＣエンジンがＣＤ－ＲＯＭ版であったなぁ。ＣＤ－Ｒだったけど。

Ｒ：そう言えばＭＤやＧＢにもＣＤ－ＲＯＭ版のＸｉｎ１があったよね。

Ｍ：これは明らかにマジコンが原因ですね。マジコンで落したデーターを、そのままＣＤ－Ｒに焼いたという･･･。

Ｒ：ＤＯＳ互換フォーマットの最悪の使われ方って感じですね。

Ｋ：最近はエミュレーターの登場による、データーＣＤもＸｉｎ１の１つですよね？それこそＧＢとかＭＳＸとかコモドールとか･･･。

Ｍ：そうっスねぇ～。しかし、ロマンもへったくれもないですね。

Ｋ：「このＣＤ１枚にこの機種のソフトが全部入っています」みたいに売ってますからね。

Ｍ：やっぱりＸｉｎ１はＲＯＭで、収録数のもどかしさに本質があると？

Ｋ：そうそう、妙にタイトル数が多くて「本当は何ｉｎ１なんだろう？」ってのがいい。

Ｍ：買って帰って調べてみたらほとんどダブリで「騙された～！」みたいのが正解？

Ｒ：でも、Ｘｉｎ１なんて本来そんなモノだよね。もともとはインチキ商品なんだし。

Ｋ：そういうものだって理解して買えば、ダブリもそう頭にこないよね。

Ｓ：それは普通の人にはまず理解出来ないんでしょうね。

Ｒ：昔、某ショップで「１００ｉｎ１て書いてあるのに、２０本しか入っていない！」て怒って返品しに来た人がいたらしいよ。

Ｒ：そんなナンセンスなことしちゃダメだよね。もっと大らかな気持ちじゃなくっちゃ。「お！コレ１本のカセットに２０本も入ってる。嬉しい～！」とか思わないとね。

Ｋ：そんな普通の人いませんって。そんな素人イヤですよ。

WAREZ&EMUZ CDカタログ

WRITTEN BY 秋塚 満

なぜか？というかやっぱり？というか、読者からのリクエストが多いピーコCD特集です。ＰＣ９８のＦＤが全盛期の頃は疑似レンタルの差額販売ショップなんかもかなりあって、昔からパワーユーザーなんかにはピーコは当たり前の世界となってます。でも、今はCD－ROMですから状況が大きく違います。何せCD１枚にＦＤが５００枚以上収まってしまうメディアですから．．．。その分日本はピーコ関係の取り締まりはきつくなりかなりピーコ業者は減少しましたが、アジアのピーコ業界のほとんどがCD－ROMに移行。おまけにピーコCD自体に著作権が無いため、ピーコCDのピーコまで出回ってしまいわけわかんなくなってます。しかもプレス工場がさかんな為激安。香港のプレス業者の話によると１枚５０円くらいからある、とか。１０００枚発注しても５００００円で出来てしまう！そんな訳だから現地で５００円とかで売られても全然儲かっている訳である。もちろん、アジアにも取り締まりはある訳だが、現物を店頭に置かない「隠し販売」をやっている上、懲役刑が適用されない子供を店員として雇ったりしているので摘発されにくい。実は日本でも「～～の杜」やら「～～研究会」やらがWEB上で匿名アドレス等で販売しているのでそれほど入手は難しくない。ただし価格はかなり高いけどね。今回はそんな、日本やアジアで作られた怪しいWAREZCD、エミュデータCDをよりすぐって紹介したいと思います。

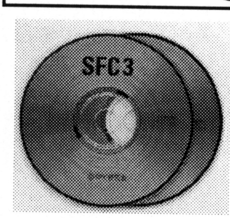
Q＋版霸王CD－ROM



対応機種：ＳＦＣマジコン
鑑定金額：　約２５０万
登場時期：１９９３年～９４年
アジア相場（発売当時）：２８０００円
日本相場（発売当時）：６００００円

多分これが世界初のＳＦＣ用CD－ROM。CDもまだ１枚で全タイトルが収ま内容だった。これが出回ってる頃はまだＳＦＣ研究会も無く、日本では一部の事情通と業者しか所持していなかった。（ソ●ィアでは２～３枚くらい販売したようだが）このCDは香港でも一般販売はされてなく、一部のＦＤ販売業者が持っているだけだった。

ＳＦＣ研究会CD（４枚組）



対応機種：ＳＦＣマジコン／ＳＦＣエミュ
鑑定金額：　約８００万
登場時期：１９９５年
アジア相場（発売当時）：不明
日本相場（発売当時）：８００００円（４枚）

でもって、この業界に歴史を残した「ＳＦＣ研究会（以下Ｓ研）」が制作、販売のプレスCD。ナント、●立系列の工場で量産させたという唯一日本製の違法プレスCDだ。きっと、CD－Ｒ以外の日本製のＳＦＣ－CDは最初で最

後であろう。このCD、各１０００枚程生産したようだが、売り切る前に警察にパクられてしまい、購入者にも警察が一件一件訪問してCDを没収したので、市場にはわずかしか残っていない。バイト等がズルして個人売買したS研の顧客名簿から漏れた幸せ者のみ所有しているようだ。（リストは姉妹誌、エミュレータリスト全集(赤・青・旧)に収録）

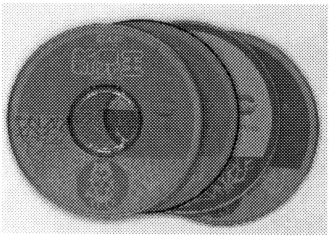
ビックリマン界王（３枚組）



対応機種：ＳＦＣマジコン／ＳＦＣエミュ
鑑定金額： 約７００万
登場時期：１９９５年
アジア相場（発売当時）：２００００円
日本相場（発売当時）：４５０００円

　日本ではギャグとしか考えられないタイトル名「ビックリマン界王」摘発を恐れてかSFCという文字は隠している。はじめて見た時は「これのどこがSFCのCDなの？まさかボッタクル気じゃ？」って思った。このビックリマン界王がアジア中で一番出回ったと予想されるSFCプレスCD。とりあえず香港の業者は一時期はこれを使用して店舗を出店していた。資本金いらずのCD-ROM、という訳。香港ではドクターとこれを１セット買えば店舗として成り立っていた。全部DISKにコピーして動作してビデオプリンターらしきものでラベルを作って店に並べるだけでいっちょまえのお店が完成という日本では考えられない話。しかしタイではCD-R版が安値で出回っていたそうで、このプレスはほとんど出回ってなかった模様。（リストは姉妹誌、エミュレータリスト全集(赤・青・旧)に収録）

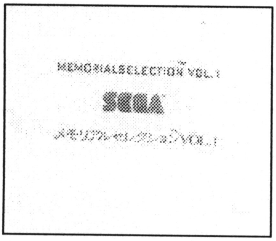
新界王（４枚組）



対応機種：ＳＦＣマジコン／ＳＦＣエミュ
鑑定金額： 約１０００万
登場時期：１９９６年
アジア相場（発売当時）：１５０００円
日本相場（発売当時）：５８０００円

　１９９６年まで出た日本とアメリカのSFCソフトの９８％は収録されている脅威のSFCマジコン用CDのビックリマン界王のアップグレードバージョン。こちらは更に中国周辺では重宝された。なぜなら、完全中国語のSFナンバーリストがジャケットに付いているからだ。これは現地人にはありがたい。しかもジャケットの表紙が山とか川とかの訳のわからない風景写真なので税関の人たちも全然気づかない用に作られている悪質極まりないCD。プレスに質も非常に良い。このCDは日本でもかなり密輸的輸入をされ、某露店や某DMでも長期に渡って販売していたことから、相当出回ったと思われる。（リストは姉妹誌、エミュレータリスト全集(赤・青・旧)に収録）

セガメモリアルセレクション（3枚組）



対応機種：MDマジコン／MDエミュ
鑑定金額： 約800万
登場時期：1998年
アジア相場（発売当時）：4500円
日本相場（発売当時）：60000円

メガドラエミュユーザーは泣いて喜ぶ逸品。日本、アメリカのROMデータの98％は収録と思われる。このCDは日本でも秋葉原あたりにゲリラ的に出没する露店や、インターネットの某杜等で入手可能。売っているグループによって多少内容が違うがズバリ出所が一緒なので内容はほとんど同じ。（リストは姉妹誌、エミュレータリスト全集(赤・青)に収録）

全PC-Engine大集合



対応機種：PCEマジコン／PCEエミュ
鑑定金額： 約90万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1500円
日本相場（発売当時）：12000円

PCエンジンエミュレータ「マジックエンジン」＋PCエンジンソフト約180本収録。なんかどこかで見た事あるCD構成。1997年あたりはアジアでも結構出回ったようだがゲーム屋では無く、アプリ系CDを売っているウェアーズ系のお店にしか流通しなかったので、客層の違いからあまり売れなかったようだ。とりあえず、このナンバーリストは基準が良く分からないが、適当につけたのだろう。（リストは姉妹誌、エミュレータリスト全集(旧)に収録）

FAMILY COMPUTER（2枚組）



対応機種：FC・NESエミュ
鑑定金額： 約600万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：不明
日本相場（発売当時）：40000円

ファミコンエミュレータ「NESTICLE」ディスクをエミュレートする「FAMICOM. EXE」＋ファミコンソフト・NESソフト・ファミコンディスク ソフトを約1500本収録されたCD。アジアでは出回っておらず、日本でしか入手できないというおかしなCD。ダブリソフトも異様に目立つ。質はエミュレータコンプCDシリーズの中ではそれほど良くない。このCD、以前はニフティの掲示板、某FILMZで入手できたのだが、色々問題があったらしく、今では入手困難な模様。似たようなCDは秋葉原のゲリラ露店で入手できる。（リストは姉妹誌、エミュレータリスト全集(旧)に収録）

ARCADE GAME COMPLITE 98



対応機種：ARCADEエミュ
鑑定金額： 約1000万
登場時期：1998年
アジア相場（発売当時）：不明
日本相場（発売当時）：30000円

WINユーザー用に作られたアーケードCD。MAMEをはじめ、色々なアーケードエミュレータと対応したアーケード基盤が500枚以上収録。ランチャー付きで遊びやすい。

PC-Engine



対応機種：PCEマジコン／PCEエミュ
鑑定金額： 約280万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：不明
日本相場（発売当時）：18000円

これはすごい！PCEファイル完全網羅！ 400本以上収録。珍しいソフトも沢山入っている。（リストは姉妹誌、エミュレータリスト全集(赤・青)に収録）

PC模擬器大全2



対応機種：エミュレータ各種
鑑定金額： 約1000万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1200円
日本相場（発売当時）：15000円

FC.GB.GG.PCE他ROM＆EMUが色々収録されている。GB、GG、LYNX他は他のCDでは見られないめずらしいロムも大量に入っている。

EMULATOR KING



対応機種：エミュレータ各種
鑑定金額： 約1000万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1200円
日本相場（発売当時）：15000円

こちらもPC模擬器大全2と似た感じでFC.GB.GG.PCE他ROM＆EMUを適当に集めて収録している。ランチャー付きで、そのランチャーからインワンカセットの様にセレクトしてカンタンに遊べる、スグレモノ。

N64 CD－ROM（4枚組）



対応機種：N64マジコン
鑑定金額： 約120万
登場時期：1997～8年
アジア相場（発売当時）：10000円
日本相場（発売当時）：40000円

N64のCDももう4枚組み。200タイトル近いゲームがこのCD4枚で遊べる。エミュでは動かず、ドクターV64他N64マジコンで遊ぶ。

MSXオカダユキコCD



対応機種：MSXエミュ
鑑定金額： 約100万
登場時期：1997～8年
アジア相場（発売当時）：不明
日本相場（発売当時）：15000円

ニフティで高価で売られているMSXエミュCD。ROM・DISK共に多数収録されている。

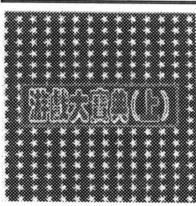
KING OF GAMES



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約50万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1200円
日本相場（発売当時）：12000円

ナムコクラシックス等メジャーなアーケード系のWIN用ゲームを多数収録。

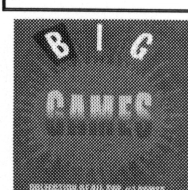
遊戯大寶典（上）



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約200万
登場時期：1996年
アジア相場（発売当時）：1800円
日本相場（発売当時）：30000円

小さいデータのWIN用ゲームを圧縮して多数収録したCD。なぜかフリーソフトっぽい同人系ゲームが多い。

BIG GAMES



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約150万
登場時期：1996～7年
アジア相場（発売当時）：1800円
日本相場（発売当時）：15000円
DOS／V用の有名ゲームを圧縮して多数収録したCD。

INSTALLER VOL.1（難件専報）



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約400万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1800円
日本相場（発売当時）：12000円
　実用的なアプリ等を約50種詰め合わせたCD。

W95installer（4枚組）



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約500万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：6000円
日本相場（発売当時）：60000円

　Win95用の実用的なアプリ等を4枚組みに渡って約100種も詰め合わせたCD。

BEST CAD UPDATE



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約200万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：2000円
日本相場（発売当時）：不明

　純正で買うと1本数十万はするといわれている業務用のCADソフトを色々まとめて収録。

BEST AUDIO COLLECTION



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約200万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：2000円
日本相場（発売当時）：不明

　こちらも同じく純正で買うと1本数十万するといわれている音楽系ソフト。これを沢山収録。

ADOBE COLLECTION



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約300万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：2000円
日本相場（発売当時）：20000円

フォトショップ等で有名なメーカー、アドビ社系のソフトがほぼ全種類まとめて収録。

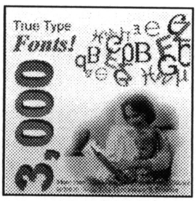
POWERHOUSEMP3



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約50万
登場時期：1998年
アジア相場（発売当時）：2000円
日本相場（発売当時）：10000円

今、流行？のMP３のデータが650MBたっぷり入っている。その曲数は約200曲！

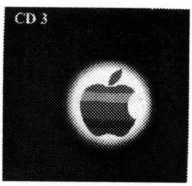
TRUE TYPE FONTS 3000



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約100万
登場時期：1998年
アジア相場（発売当時）：1200円
日本相場（発売当時）：18000円

海外の名フォントが2000種以上収録！日本語フォントも200種近く入っている。

MACINTOSH INSTALLER （6枚組）



対応機種：MACINTOSH
鑑定金額： 約600万
登場時期：1995～7年
アジア相場（発売当時）：18000円
日本相場（発売当時）：120000円

マック用の実用的なアプリを色々詰め合わせたCD

難件YEA！ 1



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約200万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1500円
日本相場（発売当時）：15000円

KAI 'S POWER GOO他、おもしろアプリ多数収録。

難件先鋒2



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約200万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1500円
日本相場（発売当時）：15000円

DOS／VとWINの実用的なアプリを色々詰め合わせたCD。シリアルデータのデータベース等、ハッキング系ソフトも収録されている。

難件寄生蟲



対応機種：PC／WIN95
鑑定金額： 約300万
登場時期：1997年
アジア相場（発売当時）：1500円
日本相場（発売当時）：30000円

難件シリーズの変わり種。ウイルス＆ハッキングソフト多数収録！これは危ない。

DANGER！



対応機種：PC／WIN95他
鑑定金額： 約400万
登場時期：1995年
アジア相場（発売当時）：不明
日本相場（発売当時）：20000円

最後に紹介するのは違う意味でかなり危ない、エロモノ無修正画像たっぷりのCD。このCDは日本製プレスだが、制作グループが速攻で捕まってしまった為、今では超入手困難である。

ゲームを趣味となす

文・矢本広

高校二年生の時、新学期の初日の授業で、教師から自己紹介を求められました。
ふつう「自己紹介」と言えば、ただ名を名乗るだけではダメで、自分の人となりを少しは示さなければイケナかったりします。この「人となり」を示す方便として、自分の趣味を明かす場合が多い。この場合もそうでした。で、自分はゲームをメインの趣味としていたのだから、「趣味はゲームです」とでも応えればよかったのだが、これがどうにもためらわれました。ゲームを趣味とすること、ゲームを「趣味」として取り扱う考え方を示すことが、どうにも一般性を欠くしょうもないことに思えたからです。自分が挨拶する番が回って来るまでの間の自分は、「どうしたもんかなー」の一言を繰返し心の中で唱えていたのでした。
ところが、ずいぶん先に番が回ってきた同級生が、「趣味はファミコンです」と、あっさり応えてしまったんですよ。周りの友達も、この応えに対して特別な反応を示すことはなかったな。ああ、気を揉むことなんかなかったじゃんか。彼は「趣味はゲーム」とはっきり言った のだから。よしゃ！ハラは決まった。というわけで自分は、なんのためらいもなく「趣味は読書とか音楽観賞です」と答えたのであります。バンザーイ！ついに「ゲーム」の「ゲ」の字も発しなかったっちゅーねん。
自分は彼とコトバを交わすことはあったものの、特に仲がいいわけでも悪いわけでもありませんでした。ただ、自分は彼のことを、ちょっと差別していました。こりゃ仕方がなかったのです。だって彼は、姿形がちんちくりんであり、顔はブタであり、学業の成績がそれほどでもないくせ志望する大学は一流どころばかりであり、それが本気も本気であり、本人いわく「母乳で育たなかったため」か体が弱く、自己中心的で人つきあいがヘタクソだったのだ。そうそう、当時『週刊少年マガジン』で安達哲が『キラキラ！』というマンガ作品を連載していたんだけれど、アレに出てきたマゾ少年にクリソツでした彼。本人にもやんわりと教えてあげた記憶がありますよ。「お前こいつだ」って。で、自分はそんな彼を、とりあえずは「ダメな奴の雛形」と見なし、心の中で突き放していたのでした。
こうした事情があったればこそ、彼に堂々と「趣味はゲーム」と名乗ってしまわれたならば、自分としては、自分の趣味が彼と同じであることを示すわけにはいかない気がしてしまったワケですよ。
今にして思えばバカげた迷いごとです。自分がちゃんとしていれば、誰と自分の趣味が同じだろうが異なろうが関係なく、自分はしょうもない趣味の持ち主じゃないはずです。いや、その趣味がどうみたってしょうもないモノだったにしても、猟奇殺人とか、あからさまにヤバいモノじゃないかぎり、「出るトコに出れば、ちゃんとしている自分」によって、たかが趣味のことぐらいは不問に出来たハズなんですよ。ならば何を趣味としたってなんにも恥じることはなかったのに。ね。
結局このときの自分には、ゲーマーとしての個を自称するほどの自身がなく、「趣味はファミコンです」と応えた同級生を本気で突き放し切れるほどの自負もなかったんでしょう。あるいは、この同級生が「趣味はファミコンです」と名乗ってくれたからこそ、安心してゲーマーとしての自分自身を突き放すことが出来たのかも知れない。なんだかみっともない話ですね。

矢本広（やもと　ひろ）
『QuickJapan』9月号から、佐藤哲朗氏と共同執筆で某老舗ゲームメーカーに関するルポを連載する予定です。あとボクが作っているミニコミ『ゲームのコトバ』なんですが、この本が発刊する時点ではたぶんまだ出ていないことでしょう。ゴメンナサイ。
URL　http://users.jp.tri6.net/~yam/

早すぎた迷作たち

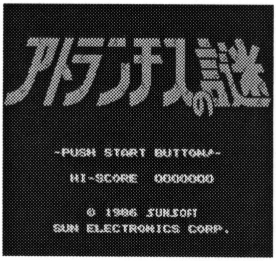
by. 菊澤光信（R2W）

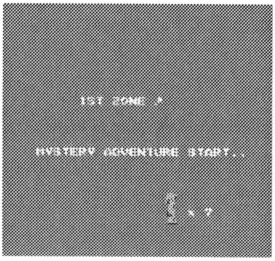
POSITIVEの読者の皆さん始めまして。私がプロレス業界でただ一人の？ プレステ、サターンをバックアップできる男、R2Wプロレスの菊澤光信です（笑）ひょんなことからこの原稿を書かして頂くことになりました。よろしく(^_^)

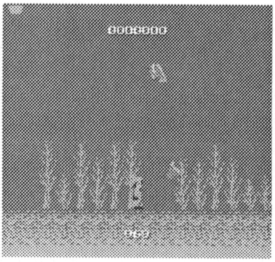
さて、アニメおたくプロレスラーとして某宝島誌にも、小さく掲載されたことがある私ですが、実はゲームおたく、そしてクソゲーおたくでもあります。そこで今回は、初代ファミコンの歴代のクソゲー＆名作（迷作？）を自分なりに批評してみようと思います。
題して**早すぎた迷作たち!!**

アトランチスの謎

サン電子 1986年 ジャンル 迷作 アクション
謎度 ★★★★★







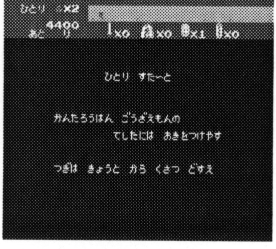
このゲームが出た時期は隠し面などが流行ってた頃で、いろんな所にワープポイントがあって、私も血眼になって探してしまった(^_^;) しかし、爆弾を投げてから爆発するまでに時間がかかる。そして、何よりもどう行けば最終面にたどり着けるのか解らん(^_^;)などの理由により、押し入れの中に追いやられるのであった…。合掌。

かんしゃく玉投げかんたろうの東海道五十三次

1986年 サン電子 ジャンル 迷作 アクション
かんしゃく度 ★★★★





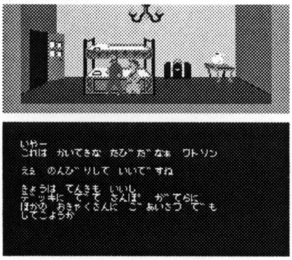


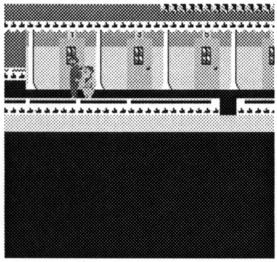
ファミコン至上もっとも長い名前の、このゲーム。名前のわりにはアトランチスのシステムを少しいじっただけの様な気がするぞ(^_^;) でもゲーム自体はけっこう丁寧に作られています。この頃の定番、隠しキャラも豊富。しかし十年早すぎた。６４版に期待……って出ないっつうの！（笑）

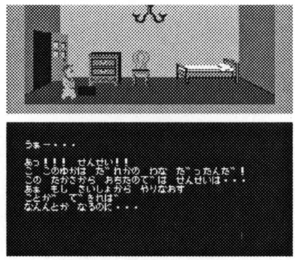
ミシシッピー殺人事件

1986年 ジャレコ　ジャンル　クソゲー アドベンチャー

落とし穴度　★★★★★







さて、３本目に登場するのはジャレコが送り込む推理アドベンチャー、ミシシッピ連続殺人事件だ！
　ジャレコにはめずらしいアドベンチャーの、このゲーム船でミシシッピ川を旅する、なんとか先生と、なんとか君が偶然死体を見つける所からスタートする。しかし、その死体すら自分たちで人の部屋に勝手に忍び込んで発見せねばならないと言う有り様。さらに特筆すべきことは、

移動速度が遅い！

これでしょう！ただでさえくだらねえこのゲームがますます面白く無くなる。もう一つだけ言わせてくれ！たのむから**落し穴とナイフはやめろー！**これで何回死んだか。あとパスワードも無いし、最短ルートでも２時間ぐらいかかる。移動速度のせいで(T_T)

と言うわけでとりあえず 3 本のゲームを批評してみました。うーん、ファミ通の人の苦労が少しわかった様な気がしました。この機会を与えてくださった鶴見さん、ありがとう！！それではみなさん、またの機会にお会いしましょう。会場で見たら声を掛けてね。

POSITIVE COLUMN

インターネットでの嫌がらせを防げ！

WRITTEN BY ガスト関

インターネットが凄い勢いで、会話の中の単語にも出て来るくらい、生活に浸透しています。「家の電話から世界各地に繋がっているなんて凄く素敵じゃないか」と思っていられるのは、プロバイダに入会をしてから３日間ほどなもので、それをすぎると「エロ画像ってどこにあるんだよ」と友達の家に電話したり「じゃまーるで彼女を作るぜ、おお？　恋人紹介のホームページもあるんだ、インターネットやってて良かった」と、欲望に突っ走るようになるでしょう。しかし、欲望も飽きには勝てず「なんだよインターネットってつまんねーなー」と言い出すようになるでしょう。そこで、止める人もいれば、そのまま続ける人もいますが、続ける人の中には悪さをする人も出てくるかもしれません。　インターネットを初めてから、悪さをするまでを簡単に書いてみると、『エロ画像集め』から入り『ホームページで女の子を捜す』ようになり『インターネットをもう少し深く知りたくなる』そして『ハッカー系、クラッカー系、ホームページで悪い知識をしる』そして『人様に迷惑をかけるようになる』こんな具合に変わって行くはずです。　今書いたのは最悪のパターンで、しかも対象が男です。まるで自分の息子が思春期を経て不良になっていくような、そんな感じに見えます。不良になる子供を止めるのは、親の仕事ですが、機械音痴の両親を持った子供はグレ放題、家では普通の顔、しかしインターネットでは悪の限りをつくしているかもしれません。

手をつけられない暴れん坊の攻撃を防ぐためにはどうしたらいいのかを、数々の嫌がらせのケースと共に、対策を練っていきたいと思います。

メールボックスにはラブレターから爆弾までおくられてくるのだ。

普通の家庭ではプロバイダに電話をかけて、インターネットに接続します。そして「今日はどんなメールが届いているのかな？」と、期待値を２０％くらい上げて、メールを受信してみると、驚くことに何時間経ってもメールの読み込みが終わらない「あれ？　インターネット壊れたのかな？」と、ノー天気に考えてしまうかもしれないけど、もしかしたら嫌がらせのメールがいっぱいなのかも。

「こんな話は、絶対に俺には関係ないね」と、考えている貴方！　関係ない間はいいけど、もしもやられたとしたらどうします？　そのためには、少しくらいは知っていないと、対処が出来ないですよね。例えるなら「今日は出席番号順で宿題の答え合わせをするから、俺は絶対に当たらない」と、思っていると「今日は鈴木が休みだな、それじゃあ関やってみろ」と、言われることだってあるんですから、１００％無いとは決していいきれません。

ラブレターをもらってニヤニヤしている時もあれば、「なんだよ、この同じタイトルだけのメールが１０００通もきているよと、悲しくなるときもあります。そこで、悲しい思いを少しでも減らす為の、お手伝いましょう。

◎BOMB－MAIL

一番古典的で、一番いらつくのがこの『ボムメール』です。どんな物かといいますと、「おっと、今日はメールがいっぱい来ているな」と、喜んで数を数えてみると１００や２００もメールが来ていて「おかしいな」と中身を見てみると「バーカ」としか書いてない、しかも送り主が不明。メールのダウンを途中で止めてしまうと、友達から届いているハズのメールも読めない「なんで、こんなことするんだよ」と叫んでも、パソコンは同情してくれないし「メールを見るまでに5時間かかったよ」なんて事になったりします。この、メールボックスをパンクさせる方法は、インターネットでメールをやりとりしている人にとって、とても辛い物です。そこを狙った嫌がらせです。

△対処策

基本的には敵を作らないと言うことです。でも、言動に自信がない人は、メールアドレスを知人以外には教えない。メールを頻繁にやりとりする人は、メールアドレスと自宅の電話番号の重要さと一緒と考えなくてはいけません。イタズラ電話で電話機がなり放題になっているのと同じですからね。パソコン通信なら、最悪の場合、嫌がらせをしてくる相手をシステムオペレーターに頼んで止めさせてもらうなりできますが、インターネットになると相手を確認することが難しいのと、外人からの嫌がらせだったら対処方法が全くないので、嫌がらせが止まる気配が無いなら、新しいメールアドレスを作るしか方法は無いでしょう。

◎ホームページクラッシュ

何日もかけて一生懸命作ったホームページが、ある日覗いてみると消されている……。びっくりしてどうすれば良いかと考えると『またアップロードすればいい』と考えるかもしれませんが、一度やられたらもう一度やってくるかもしれません。これはインターネットが普及して、誰もがホームページを作れるようになって、自己主張が強いホームページも増えてきたので、かなり読んでいる人を挑発するようなホームページも見かけます。そして、そんなホームページにムカッときた人がやっているのかもしれません。　方法はと言えば、そのホームページを開いている人のＩＤとパスワードがわかり、しかも、ホームページのファイルが置いてある場所を知っていないと出来ません。でも、ホームページが置いてある場所を捜すのは難しくないので、難しいのはＩＤとパスワードを捜すことです。　プロバイダに置いてあるホームページファイルを他人が壊してしまったり、まったく違うホームページになっていたなんて話も、新聞沙汰になったりしたんです。アメリカであった事件ではハッカーをモデルにした（日本未公開）映画のホームページの画像に落書きがしてあったのは有名な話で、映画会社が被害にあったことを宣伝に使ったくらいです。

△対処策

ＩＤとパスワードの管理をずぼらにしないことが一番重要ですね。ＩＤは銀行の預金通帳でパスワードは印鑑ぐらいの心構えでやっていないと、いつ被害にあうかわかりません。それでも、ＩＤやパスワードが流出してしまう可能性もあるんです。それはプロバイダのホスト管理者がＩＤやパスワードを流している場合もあるようだし、プロバイダの管理者がＩＤとパスワードを盗用されたりするようです。プロバイダの人も気を付けて下さいね。ホームページクラッシュなんかは、ホームページ制作者に思い知らせてやりたいと考えている人がやっているので、あまり自己主張バリバリで相手に不快感を与えるようなホームページは作らないようにしましょう。

やられてしまった場合は、すぐにプロバイダに連絡をして状況を聞いてみて、パスワードをすぐにかえてもらいましょう。もし、プロバイダの対応が悪ければ、プロバイダを他に移すのがいいかもしれませんね。対応が悪いプロバイダは、管理もあまり……と考えてしまいますよね。

◎パスワードクラック

テレホーダイ時間が来て、いつも通りにプロバイダやパソコン通信のホストにログインしようと思っても、パスワードエラーが出てしまい、何度パスワードを入れ直しても「おかしいな？　どうしたんだろう？」と考えても、ネットワークに入れない場合や、先月よりも段違いに課金されている量が増えている場合などは、パスワードを盗まれている可能性があります。「パスワードを盗んでどうするんだ？」と考える人もいますが、パスワードを盗めれば、その本人になりすまし、悪行の限りを尽くせます。ホームページを壊したりするのも、パスワードを見つけてからでないとほぼ、できません。その人がやりとりしているメールだって読めるし、下手をすると、プロバイダに登録したときの、住所と名前と電話番号まで、わかってしまう場合もあるんです。そうなったら、その日から嫌がらせが、ネットワーク上だけでなく、天丼が１０個届いたり、特上の寿司が２０人前届いたりするかもしれません。

パスワードを捜すには、インターネットで手に入るソフトウエアを使い何十回から時には何万回もパスワードがわかるまで探し続ける。一見面倒でやる人がいなさそうだが、全部パソコンがやることなので、寝る前にセットして朝起きるまで動かし続ければ、いつかパスワードも見つけられてしまう。

△対処策

パスワードは同じ物を何度も使うのではなく、月に一回なり、週に１度なり変更するようにしなくてはいけません。インターネットやパソコン通信のパスワードの桁数は4桁以上あり数字以外にも英文字も使えるので盗まれることは難しいので、かならず数字と英文字を絡めて桁数も全部つかってパスワードを登録したほうがいいでしょう。やはり何度もやられるようであればプロバイダを交換した方がいいかもしれません。プロバイダの管理者のパスワードを見つけられている場合も無いとは言えません。相手を捕まえることはほぼ無理と言ってもおかしくないので、何度も何度もパスワードはかえましょう。でないと被害にあってから騒いでも仕方ないですからね。

◎デーモンダイアラー

「最近、イタズラ電話がおおいのよね」と、そろそろ寝ようかなと思った頃、電話が鳴り、受話器を取ると無言で、しばらくすると電話が切れてしまう。いわゆる無言電話の事なんですが、イタズラをしている方はパソコンの電源を入れて、デーモンダイアラーと呼ばれるソフトを動かしているだけで、相手にイタズラ電話をガンガンかけられるという、極悪なもの。自分で何度もプッシュボタンを押しているわけでもなく、パソコンがやってくれているので、イタズラをしている本人もあまり罪の意識を感じていないでしょう。したがって、続くときは１年や２年でも続く時もあるようです。　本来このソフトは、会社が開いている非公開のＢＢＳや、アンダーグラウンドＢＢＳを捜すために作られた物らしいんですが、どうやらこんな風な使い方も出来るそうです。

パソコンを使ってイタズラ電話をする人は、どうやら増えているようです。

△対処策

イタズラ電話で夜も眠れなくノイローゼになりそうな人は、ＮＴＴに連絡してイタズラ電話の相談をすることがおすすめ。ＮＴＴの方でもイタズラ電話があまりにもひどい場合は、簡単な対応策をしてくれるけど、完璧な対応策はしてくれません。「なんでだよ、毎月金払ってるのに」と、思うかもしれませんが、法律で厳しく取り締まることができないようです。根性と忍耐力だけは人には負けないと自信のある人は、ほとぼりがさめるまで放っておくか、逆に電話が鳴っても気にならないほどの精神力をこの機会に養うのもいいかもしれません。イタズラ電話はインターネットやパソコン通信以外でも、知人に恨みを持たれている人なんかはやられている場合も多と思いますが、どんな電話がかかってきても相手にしないのが一番。相手は困ったり怒ったりの反応を楽しんでいるので、何も反応をしないのが一番の対応策。

◎個人情報公開

これが一番厳しいと言ってもいいくらいの『嫌がらせの王様』個人情報の公開です。本名に電話番号、住所に、実家の電話番号に住所、ＩＤとパスワードなどを公開するもので、ひどい場合になるとクレジットカードの番号や、本人の顔写真に、自宅の写真、近所の出前ができるお店一覧なんてのも載せられてしまう場合もあるから、恐ろしい事です。しかも、情報公開の最後に「こいつに僕は中学時代、高校時代といじめられていました。僕一人では仕返しができません。僕に同情する人がいましたら、一緒に手伝って下さい」と、書いてあったものもありました。イタズラをする方にしてみれば、最小限の力で最大の攻撃を相手に与えられるので、やられた方は社会的に抹殺なんてこともあるかもしれません。インターネットになると海外のサイトに、先ほど書いた話を英訳して全文を掲載し、海外の人たちも手伝わせるようなことも出来なくもないので、ものすごく危ない。しかも外人なんかはコレクトコールで電話をかけてくるらしいので、間違って電話を受けたりしたら高く付くこと間違いなし。しかも、ネットワーク上でパーソナルデータを公開されるということは、ストーカーを何万人とつくるような事と一緒だということをおぼえておいてください。

△対処策

こうなってしまうと、対処策は逃げることしか無い。相手を捕まえて本人に謝罪させても、ネットワークで広がる噂のスピードは、職場のうわ話並に早し、ネットワーク上の人の数を考えると、まず訂正することはできないでしょう。しかも、ネットワーク上だけならまだしも、嫌がらせの出前などを毎回頼まれていたりすると、その地域での悪い噂も発生し、住むのにも支障が出てくるかもしれません。映画みたいな話ですが、実際にこれだけ色々な事が出来るネットワークなので、相手を社会的に抹殺することも、そう難しくないかもしれません。

電話ボックスに電話番号を書かれるのと、誰もがみれるし、誰もが通り過ぎる場所に電話番号が書かれている場合では訳が違いますからね。ハイエナの群に何も知らない羊を入れるような物です。

下手をすると、ストーカーから逃げるように、引っ越さないといけなくなるかもしれません。

インターネットやパソコン通信などのネットワーク上では、本人を確認するためには、実際に会うなりして接触するしかないでしょう。それを考えると、ネットワーク上でしか存在しない人間（一人２役など）がイタズラをする場合もあると考えると、極力暴言を吐かない方がいいでしょう。ネットおかまなんかが一番わかりやすいと思います。でも一番心配なのが、身近なキャッシュカードやクレジットカードの暗証番号ですね。未だに４桁の暗証番号でセキュリティを守っているのかと思うと結構恐ろし。インターネットやパソコン通信よりもカードの暗証番号桁数を増やさなくてはいけないはずだ。予備知識がすこしでもあれば出来てしまうから「やる奴が悪い」と考えるのは、おいておくとして、自己防衛を考えなくいといけません。クラッカーやハッカーはイリーガルな行為かもしれないが、彼らがセキュリティを突破しなければ、セキュリティも強くならないので必要悪とも言えるのではないでしょうか。

ガスト関

鶴見和昭のゲーム業界裏話

第1回ゲスト 木村 竜司（RYU-J）
（POSITIVE 1号より）

2HDの踊れるゲーマーでおなじみの鶴見氏と、最強の同人マジコングループとして名をとどろかせている「MARKSorJOKER」の木村氏が今回誌上で同人マジコン界について大討論（？）話せば話すほどマニアックな60分の模様をたっぷりとお届けします。

鶴見 和昭（つるみ かずあき）



ご存じPOSITIVEの会長様。コギャルキラーのブレイクダンサー、某ファミコンショップの店長、マジコンサークルの会長と複数の顔を持つ男。若いのにスゴイ奴。全世界のゲームソフトをコレクションしようと歩き回る鬼のようなゲームコレクター。現在、ソフトの在庫は個人の所有で3万個とか。しかし、表の顔はダンサーで深夜のTV番組や若者の雑誌で多々見掛ける。ダンスをやっていて彼を知らない人はいない。アングラだ。

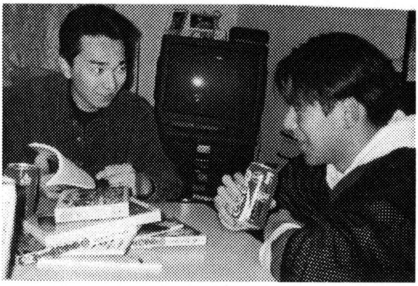
木村 竜司（きむら りゅうじ）



泣く子も黙るSFC同人プログラマー。日本に存在するほとんどのマジコンサークルに所属。メインライターとして活躍しているRYU－Jというペンネームでゲームラボの投稿ページでも常連と化している。現在「MARKS」というSFCアングラグループを設立し、SFC同人ソフトを世に送り続ける。パソコンからファミコンまで何でもこなすマルチプレイヤー。

鶴見『こんにちは。といっても木村さんとはほとんど毎日のように電話で話しているからあえて対談なんてしなくてもいいんですけどね』
木村『電話に内容をそのまま録音した方が早いんじゃないの？』
鶴見『まぁせっかくお会いできたんですしいいじゃないですか。今回は同人誌でしかしゃべれないようなスルドイ質問でせめていきますよー。』
木村『スルドイ質問ですかー。N64の流失事件のような？』
鶴見『え！やっぱりあの事件て本当だったんですか！香港とかでN64マジコン開発の解析用に任天堂から盗んだなんていう話を聞くけど、マジなんですかね。』
木村『本当はどうかわかんないけどね。ただ売買雑誌の「QUANTO」とかに「N64をマリオ64試作品とセットで50Kで売りますとか載ってるケドね。』
鶴見『それはヤバイ話っすねー。』

増え続けるSFCマジコンサークルについて



鶴見『今回は自分たちの活躍の場、マジコン同人サークルについてひとつ巨匠として語って欲しいんですが、現在木村氏が情報提供しているマジコンサークルをおしえてもらえますか？』
木村『今情報提供しているサークルは、POSITIVE・MARKS・Club2HDはご存じですよね。あとはスーファミ遊楽クラブ・甲斐創倶楽部・ETCファクトリーなどに情報を提供しています。一応雑誌で会員募集しているマジコンサークルにはひととおり資料請求したりしていますがね。』
鶴見『業者には手をださないのですか？資料請求とか商品を買ったりとか。』
木村『営利目的のとこは興味ないですね。あくまでも趣味でやってるんで。マジコンとかも直接香港に行って買ってるし。日本の業者は逃げてばかりなので信用していませんよ。あと違法行為がさかんな業者もダメですね。僕はコピー目的でマジコンを買った訳じゃないんで。』
鶴見『そういえば木村さんはディスクコピーとかしませんもんね。趣味とは思えないほどスゴイことばっかりしているじゃないですか。オリジナルのスーファミCG集をつくったり、ペイントツールとかでCGを合成したり。』
木村『本当はちゃんとしたゲームを作りたいんだけどSFCは資料が少ないし、プログラムは特殊だし自分ではこれが限界ですねー。』
鶴見『他のマジコンサークルの同人誌はあまりみたことはないのですが、自分達の本と比べてどうですか？。』
木村『マジコン同人誌だと今まで見た中で2HD3号海賊版は最高のデキだと思いますよ」
鶴見『え！本当ですか！ありがとうございます！ところで他のサークルの会報って主にどんな内容なのですか？』
木村『一概には言えませんが、ラボやウララに載っている情報の焼き直しが多いですね。』
鶴見『ナルホド。それだと同人でやってる必要がありませんもんね。そういうメンバーってみんなゲームラボやウララは熟読していますから。他に気づいた点は何か？』
木村『僕は今まで多くのマジコンサークルをみてきましたが、個性のないサークルや代表者がいいかげんなサークルはすぐになくなってしまいますね。』
鶴見『F氏のSとかH氏のFとかがそのサークルですかね？』
木村『たのむからそーいうケンカになるような質問はやめてよ。いやがらせがきちゃうじゃないですか。』
鶴見『自分もFP32同好会やNeoGPC・ガーデン96など交流があるサークルの会報はいただきましたがそういった会報は今日はお持ちじゃないんですか？』
木村『そーいうと思ったので何冊かちゃんと持って来ましたよー。(ガサゴソ)読んでみてください。』
鶴見『えっ！こんなに出てるんですか！最近同人サークルも増えまくってますねー。』

ーーーーーしばらく他サークルのマジコン同人誌を読む鶴見氏ーーーーー
某Yのサークル誌を読んで
鶴見『このサークル誌は他のサークル誌とちがい、自分のところにはないものを持っていますね。ただ、このサークルはなんか公開文通が中心で肝心のマジコン関係の記事があまりないので自己満足なノリがありませんか？』
木村『ここは会員自体がすごく少ないですし、会員が匿名で会員自体の直接的な交流がないからこれでいいんですよ。これはこれで僕は気に入っているんですよ。』
鶴見『うーんそういわれれば納得できるかな？会員人員が参加できるサークルってイイですよね。あっ木村さんの記事発見！スゴイ気合が入ってますね。よく見てみれば表紙のイラストや巻頭の



マンガなんかもすべて木村氏の記事じゃないですか！２HDよりも気合が入っていますねー。本当はウチよりも気に入っているんじゃないんですかー？。』

木村『月刊誌なもんで最新情報が載せられるんですよ。２HDだと出るのが遅くて時期モノのネタはくさっちゃいますからこっちに提供しているんですよ。』

鶴見『ドキッ！そ、そーですか。でも連載マンガは時期モノとは関係ナイじゃないですか。この「進め！〇〇丸」って当誌に転載できないんですか？』

木村『 最近は書いていませんが、自分の一存じゃ決められないんであとで会長に聞いてみます。でも２HDにはぼのぼのがあるじゃないですか。連載はしませんけど。』

鶴見『え！ぼのぼのって２HDでしか読めないんですか！ありがたいですね！』

木村『そーですよ。あれは事情が事情なんで２日で書き上げたんですよ。今後も似たようなマンガを描いていきますよ。ヒマがあれば。』

鶴見『それはスゴイですね！ぼのぼのも大好評で問い合わせが殺到なんですよ。』

木村『ウソつけ！！』

鶴見『他のマジコン誌はあまり個性がないですね。まぁ自分もエラそうなことは言えませんが。』

木村『情報のあるなしに関係なく代表のやる気にかかっていると思いますよ。まぁこういった本を一冊仕上げるということは大変だとおもいますがね。』

鶴見『そういえばゲームラボ４月号見ましたよ！木村さんもサークルを始めるみたいですね。名前がおもしろいですよね「電脳マニア友の会」でしたっけ？』

木村『いやーあ、あれにはいくつかミスがあるんですよ。まずこれはソフト販売のコーナーに掲載してもらうハズだったんですけど、電話連絡だったんで話が食い違ったようですね。サークル名も違いますし。』

鶴見『本当のサークル名はなんていう名前なんですか？』

木村『掲載されるハズだったサークル名はアジア倶楽部だったんですが、これを機会に改名しようと思っているんです。』

鶴見『え！電脳マニア友の会にするんですか？』

木村『しませんよー。僕はダサ格好いいから割ときにいっているんですけどこれはヤバイという意見が多かったんでいいサークル名を募集しているんですよ。』

鶴見『そーなんですか。会報できたら送ってくださいね。』

木村『いいですよ。一部３００円でお譲りしますよ。』

鶴見『エー！営利目的のサークルは嫌いじゃなかったんですかー？』

木村『鶴見さんだから３００円なんですよ。他の方は１００円でやってます。』

鶴見『ひ、ひどい！ひどすぎる,,,,。（涙）』

木村『あ！そういえば２HDの読者から質問がきてるっていってますけど,,何ですか？』

鶴見『２HD３号に載っているKUNさんの記事の中に木村氏はめったに風呂に入らないという情報が載っていますが本当のところはどうなんですか？という質問が３通ほどきてるんですよ。その辺の真相をちょっと聞きたいなー？なんて。』

木村『なんじゃそりゃ。もっとちゃんとした質問かと思ったよ（ちょっとご立腹）。おふろはちゃんと入ってますよー。先週入ったばかりですからねー。』

鶴見『........。本当ですか？』

木村『冗談ですよ！冗談！』

鶴見『.....。びっくりしたー。シャレに聞こえませんよー。木村さーん。』

鶴見和昭のゲーム業界裏話

第2回ゲスト クーロン黒沢（SOURCE ASIA）
（POSITIVE 1号より）

さて第１回も非常に大好評だった（そうなのか？）「ゲーム業界裏話」。今回もステキなゲストをご紹介いたしましょう。マジコン業界の影のボス・クーロン黒沢大先生です！！マジコンをもっている人、ゲームラボ・ゲームウララの読者で黒沢大先生を知らない人は「モグリ」ですよ！今回はマジコン業界を全て知り尽くして上、対立関係にあるマジコン業界のどこの業者とも親しいという、ほ乳類と鳥類がケンカする有名なお話で例えるとコウモリ的な存在の位置にいるこの２人が戦争中の全てのマジコン業者の歴史や隠された真実をここで暴露しちゃいます！！みんなティッシュの用意はいいが一？（なんで？）

鶴見『黒沢先生こんちわっす。今回はマジコン業界の暴露ばなしをテーマにしますがガンガンきれまくった話をしましょーねっ！！』
黒沢『別にいいけど、ここまできてもめごとはおこしたくないから、名前は伏せてね。』
鶴見『もちろんっすよ。自分もＳ社がＲ社にやっていた魔の３０分２０回無言電話攻撃はくらいたくないですからね。』
黒沢『(笑)しょっぱなからとばすねー。つきあいましょう。今日はマジコン業者暴露大会だね！みんか紙に穴があくまで見てくださいねー！』
鶴見『さすが黒沢大先生！頼もしいですねー。一生ついていきますよー！。』
黒沢『..........気味悪いな。僕はホモじゃないからね。』

今回のテーマ☆『日本のマジコン業者について』

《第一幕・話題の絶えないＴ貿易》

鶴見『さて、はじめはいまでも話題が消えない夜逃げ業者Ｔ貿易からいきますか？』
黒沢『Ｔ貿易の歴史についてはウララ５号の私の対談をみてくれればわかるでしょ。』
鶴見『そうですね。ではウララ廃刊についてから話しましょうか。』
黒沢『あれっ？話題がズレてないか？そうそうウララは廃刊じゃなくて休刊なんだよね。当然６号は出ないよ。ウララも何の前触れも告知もなく休刊になるんだからねー。期待していた人は残念でしたよね。』
鶴見『さて話を元に戻しまして（←お前がズラしたんだろっ！）ではＴ貿易の夜逃げとその後のＴ貿易についてお話ししましょうか
黒沢『Ｔ貿易がにげたのは 10月 14日で自分がちょうどバンコクへ行ってたころでしたね。友人から『逃げたよっ！』っていう電話があって。』
鶴見『じゃあウララの対談は海外でおこなったのですか？』
黒沢『いやいや、やったのは日本に帰ってきてすぐに。緊急会議ってやつだね。』
鶴見『やっぱりＴ貿易は老舗だけあってこの事件は重大でしたか。』
黒沢『いままであれだけ夜逃げした業者や違法行為が目立つ業者を批判し続けてたのに自分がにげちゃうんですからねー。』
鶴見『うーん。でも自分は今までＳ社やＢ社などいろいろボラれまくって来ましたけどＴ貿易は他の

業者と違い逃げる前にそれなりに誠意を見せてましたよ。』
黒沢『え？例えばどんなふうに？』
鶴見『他の業者ってなんの前触れもなく消えるじゃないですか。あずけた金やマジコンを持ったまま。でもＴはユーザーがバージョンアップするためにＳＷＣとお金を預けた人の多分全員に、逃げた日にちょうど届くようにヤマトの着払いでＳＷＣだけ送り返したり、ＳＷＣ－ＤＸの代金６万円を預けていた人にも何人かにはアクションリプレイとかを着払いで送ってましたし、実際に僕や当サークルの春山さんなんかにはきちんとテスト版にＦＦＥから預かっていたＳＷＣ－ＤＸをくれましたからね。』
黒沢『うーん。いいんだか悪いんだか。そういえばＯＨ！ＭＡＧＩＣＯＭ(以下オーマジ)の余り在庫もオーマジの編集部に着払いで届いたらしいね。売上金は持ち逃げされたみたいだけど。ユーザーが送ったＤＸのバージョンアップ料の１８ＫもＦＦＥにちゃんと送ったのかなって思って聞いてみたらＦＦＥにも３００万くらい借金があってＴ貿易金返せーってけんまくで。結局そこらへんのお金はみんなＴ貿易の維持費とＴ貿易の社長の生活費として消えていったんだろうね。』
鶴見『その中でも一番かわいそうなのが日本で唯一のＴ貿易の販売代理店の奈良にあるファミコン屋のＦですよ。あそこなんかＤＸを３０台前金で予約してて１台５０Ｋだから１５０万も先にＴ貿易に振り込んでたんですよ。』
黒沢『(苦笑)それはかわいそうでしたねー。それでＦは代わりに何かきたのですか？』
鶴見『それが、すごく悲惨なんですよ。なんと代わりにきたのはＴ貿易が過去に調子に乗って発注しすぎて売れ残った『マスターファイターⅡ』がきたんですよー。しかも２０００個もですよ！２０００個全部マスターファイターⅡ。本人が言うには店に大きなダンボールがたくさんきたからやっときたかー、１年もまったかいがあったよー。って思って大きな箱をあけたら箱の中は全部マスターファイターⅡ！まったくおれが付き合い続けた４年間は何だったんだー！って。かなり泣き入ってましたよー。あれは本当にかわいそうだった。』
黒沢『(大爆笑)それはスゴイ話だねー。それだけで１冊本がかけますよー。Ｔ貿易の悲劇って。そういえばあそこで何年も働いてた社長の忠実なしもべの長髪くんは夜逃げする数日前にちゃんと正式に退社してたの知ってた？』
鶴見『エー？そーなんですかー。知りませんでしたよ。それでその彼は今なにやってるのですか？』
黒沢『Ａ橋の某所でバイトしているよ。でも今は職が見つからず、バイトを転々としてるみたいだけどね。彼も可哀相だよ。しばらく秋葉原には遊びに来れないだろうね。』
鶴見『マジコンユーザーにねらわれてるみたいですからねー。あ、そういえばＴ貿易の社長ってどこへ行ったんですかねー。母国の台湾にでも帰ったんですかねー』
黒沢『(笑)彼は日本人だよー。まー確かに日本人らしくない怪しさがあったけどね。Ｏ氏は中国人日本生まれの台湾育ちなんだよね。だからあんなに流ちょうに中国語がしゃべれるんだよ。』
鶴見『そーなんですかー(笑)僕はてっきり台湾の人だとずーっと思ってましたよ』

《第２幕・動く事務所を持つ業者・Ｂ社》

鶴見『次に短期間で一番荒稼ぎしたと思われる謎の業者Ｂの話でもしましょうか。』
黒沢『あぁ、Ｂね。あそこはヤバイらしいね。でも自分は後からでてきた業者は全然かかわりないんだよね。Ｂの事は人から聞いた話しか知らないからねー。』
鶴見『Ｂはヤバイというか、何というか....多分知識はないと思うんですよ。』
黒沢『だろうね。あそこって法外な値段でディスクコピーとＣＤ－ＲＯＭ焼きばっかりやってて肝心のマジコンはあまり力を入れてなかったんでしょ。マジコン業者がマジコン知らないっていうのも何だかねー。』
鶴見『そうですね。自分はあの業者とはあそこが撤退する前までものすごく親しかったんですよ。今は全然かかわりないんですけど、とにかくズルくて。かなりいいようにつかわれちゃいましたよ。』
黒沢『へー、鶴見君関わりあったんだー。Ｂってどんな会社だったの？』
鶴見『会社もなにもないですよ。だってあそこって事務所がないんですよ。キャンピングカー(ワゴンのでかいやつ)が事務所で車の中にパソコンとドクターが積んであってその車の中でＣＤ焼いた

りディスクコピったりしてるんですよ。広告に載ってる住所は私設私書箱だし電話は携帯電話なんですよね。販売は代引きが主なんでボったくることはないんですけど当然保証はない。Bは基本的にピー１人で経営してるんですけどもちろんこれは偽名なので本名はだれも分からないし、Bの客はだれ１人ピーの本当の連絡先は知らないので、客の住所などが悪用されたとしても絶対に足がつかないですよね。実際CDで捕まってないのはBだけですからねー。』
黒沢『ひー！考えてるなー。私設私書箱にしろ携帯電話にしろ身分を明かさないで借りれる方法はいくらでもあるからねー。』
鶴見『とにかくあそこは短期間で一番稼いだと思いますよ。CDはかなり安かったっすからね。よくピーは自分の店にも新作ソフトを買いに来てましたよ。常連なんだから安くしろーって具合に。メジャーな新作は大体ウチで買ってましたね。それでウチの店の駐車場に車を止めてそこでコピってるんですよ。だからいつも大体買った１０分後くらいには売りにきてましたね。ウチは買ったその日に売りに来ればかなり高く買取るシステムがあるんで。だからプロテクトや特殊チップで落ちないときは本当に不機嫌でしたね。そのピーも前は毎週新作を買いに来てたんですが、今では全然店には来なくなりましたね。』
黒沢『さっきからピーって言ってるけどイニシャルも出したらマズそうなの？』
鶴見『マズくはないかもしれないんですけどピーって商売敵の店に毎日のようにイタ電かけてたんですよ。だから家に被害がくるのが恐いんですよね。過去にも自分が出してた同人誌に自分が書いたんじゃないんですけどBの記事(悪口)掲載したら店にピーから『もうピーの悪口は絶対に書くな』っていう電話があったんですよ。口調があまりに不気味だったんでちょっと気にしてみたんです。』
黒沢『へー。そんなことがあったの。本当に陰険な業者だね。そういえばBってマジコンとかもとのスーファミのCDってどこから仕入れてたの？』
鶴見『マジコンはコン○プトとフィ○ルド企画から仕入れて、そのまま客に転売してたようですね。CDはS研とストレートから１セット仕入れて自分焼いてたようです。だからピーは香港とかにも全然行ったことないし、そういう知識もラボやウララをよんで身につけただけだからあまりくわしくなかったですよ。資料も何か変だし。』
黒沢『うわーインチキ臭ーオヤジだねー。それじゃーなんかつまんないね。でも、家が車ってところがある意味面白いよね。まぁCD－ROMライターとデカイ車さえ買う金あればどんな素人でも金を稼げるって訳か。』
鶴見『まぁどう見ても違法ですけどね。あまりに悪質すぎて捕まったときが大変ですよ。』

《第３幕・マジコン業界から完全撤退？サイクロンの最期》

鶴見『次に今一番問い合わせが殺到しているサイクロンのCなんですけれども、Cの社長と黒沢さんはパートナーのRができたころからの付き合いなんですよね？』
黒沢『うーん、そうだねー。CのE社長とはもう４年の付き合いになるねー。』
鶴見『Cに電話がつながらない！という情報がウチにも相当きてるんですがCはT貿易みたいに夜逃げーなんてことはないですかねー？』
黒沢『うーんCのEとはかなり仲がいいからあまりこういう事はいいたくないんだけどサイクロン買った人は可哀相だね。でもあそこはボったり逃げたりしないのでそういう心配はいらないと思うよ。ただサイクロンの将来性がゼロに近いからね。サイクロンは６月で生産中止してバックオーダー(注文分)を全て発送済ませたらCはマジコン業界から完全撤退するみたい。』
鶴見『それだと、やはりサイクロン用のモデムやCD－ROMは出ない訳ですね。』
黒沢『あ、でもサイクロン発売当初は本当に出す予定だったみたい。ただ先程話したとおり、Cの社長が３０分で考えをコロッと変えちゃう人なんでねー。』
鶴見『でも、CのEさんてマジコンが本業じゃないんですか？』
黒沢『違うよー。あの会社はほとんどEの遊びの為にできたようなもので彼は今、本職のインターネットの方でうまくいってるよ。マジコンに関しては実際赤字っていうわけじゃないけどあの値段で出すのはかなり苦しいみたいだからね。』
鶴見『そうなんですかー。ではRのころに出してたファミリーパートナー(以下FP３２)も随分もうかってそうでしたが実際はかなり苦しかったわけですね。』

黒沢『ＦＰ３２に関しては本当によく売れましたから何とも言えませんねー。Ｅって値引きの王様だからね。Ｅは帰国子女なんで英語が超うまくて、他みたいに方事の英語だと業者に足元みられると思うけど、Ｅは香港人より流暢な英語使えるんでたぶん日本では一番安値で仕入れていただろうね。ただ、実際今でも普通にゲーム遊ぶ分にはＦＰが一番使い易いと思うよ。日本だけで５万人といわれるマジコンユーザーの３割はＦＰユーザーだからねー。あれは本当に良いマシンだった』

鶴見『ＦＰは他機種と違い寿命が長く、今でも買い替えずに使ってる人がけっこう多いですよね。ＦＰ買った人は本当に得しましたよね。Ｔ貿易はかなりＦＰの事を批判してましたが『サポートを万全にしたらあんなにマジコンは安くならん』って！』

黒沢『実際サポートが万全じゃなかったのはＴ貿易のほうだったじゃない。あれだけエラそうな事言っておいて夜逃げしちゃったし。実際は別に本職を持っておいてマジコンでもうけようと考えてない業者の方が強いんだよね。どこもマジコンで食って行こうって考えるからあんなに利益を取っちゃうんでしょ。ＦＰが入ってくる前まではどのマジコンも香港で買えば２万円で買えるのになぜか日本では７万もしてたからね。Ｅはそんな日本のマジコン業界を荒らしたかっただけなんじゃないのかな？実際ＦＰ３２が出て来てからマジコン業界が活気づいたわけだし。日本でのマジコン普及とマジコンの価格破壊はほとんどがＥのおかげなんじゃないかな？ＦＰが出て来なかったらマジコンの価格はあのままだったと思うよ。』

鶴見『そうですね。Ｅさんの会社はどのマジコン業者からも『チラシが大げさだし粗悪品ばかり入れて安く仕入れてるからやり方が汚い！』ってたたかれていましたが、実際はマジコンなんてメーカーとのイタチゴッコな訳だから５年もつ綺麗な基盤なんて必要がないんですよね。安くてそこそこ使えれば客は満足する訳ですからね』

黒沢『実際つぶれたのはＥの会社じゃなくてＥをたたいていた会社のほうだったけどね。Ｅはそれだけ商売がうまかったんだろうね。』

鶴見『それにしてもサイクロンの方は大失敗でしたね。せっかくＦＰ３２で信頼を集めたのにそれを信用してＦＰからサイクロンに移ったマジコンユーザーはみんな泣いていますよー。今ではサイクロンは覇王(ﾌﾟﾛﾌｧｲﾀｰ)より評判悪いですからねー。』

黒沢『うーん。これに関してはどうしようもないね。Ｃがゲームラボの広告から消えたのはもう知ってるとおもうけど、Ｃはマジで店閉めなのでサイクロンは将来性なし。もうサイクロンユーザーは今のうちに友達をまるめこんで売っちゃうしかないよ。その金でＦでＤＸ２を買っちゃうとかね。それが原因で友達と険悪になっちゃったらヤバイかな？でもＤＸ２はイイよー。出してる親会社が信頼あるからね。』

《第４幕・今後の日本のマジコン業界はどうなる？》

鶴見『では最後に黒沢大先生に今後のマジコン業界を占ってもらいましょう！黒沢さん！ズバリ今後の日本のマジコン業界はどうなりますか？』

黒沢『うーん。もう終わりでしょう。』

鶴見『ガーン！やっぱりそうなりますかー。』

黒沢『だって最近ウサンクサイでしょ。なんかコン○プトもタ○ゲンもＳ研もなくなっちゃうし小さい業者はみんなやめちゃうし。ファミコンのディスクシステムみたいになるんじゃないんですかねー。今後マジコンのシェアは確実の縮むでしょう。今更スーファミをコピる程遊びたいゲームなんかあるか？今の子は３万持っててもマジコンなんか買わないでＰＳやＳＳ買うでしょ。』

鶴見『最近のスーファミソフトは強引にＳＡ－１チップを使ってマジコンで落ちないようにしていますからね。クソゲーばっかり落としてもしょうがないですものね。』

黒沢『まぁでも唯一ゲームテックは生き残ると思うよ。ゲームアークがもうかってるからね。あそこも本当に商売うまいよねー。昔はヒドかったけど。』

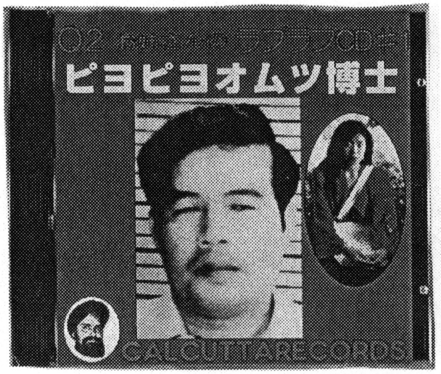
鶴見『２～３年前までは３Ｋの仕入れのＸ－Ｔを１８Ｋで売ってたり２０Ｋ仕入れのＵＦＯを６５Ｋで売ってたりしてましたもんねー。』

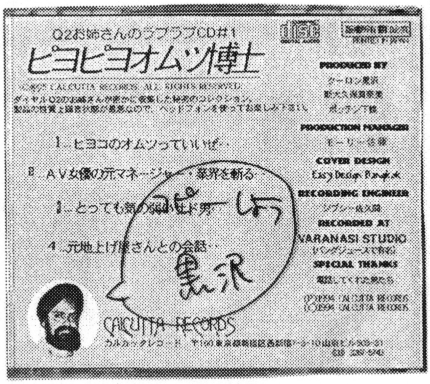
黒沢『いやー。でも終わり良ければ全て良しでしょー。今は安いんだから良いんじゃないのかな。』

鶴見『あれれ、なんか最近黒沢さん、丸くなりましたねー毒舌で有名なクーロン黒沢大先生はどこへ

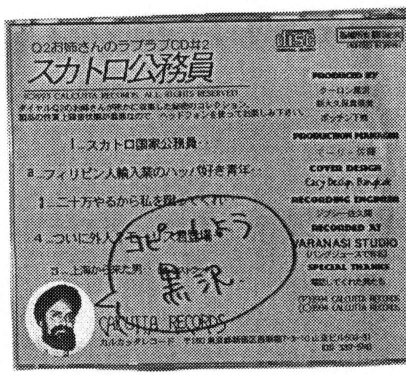
行ったんですかー？』
黒沢『いやー、だってこれ本になるんでしょ？オフレコにしてくれるんならもっともっと過激に話せるんですけどねー』
鶴見『なるほど。僕も社会的な知識をもっと身につけてもっと柔軟な脳みそにならなくちゃダメですね。今日は本当に勉強になりました。ありがとうございました。』
黒沢『いえいえこちらこそ。私なんかで良ければまたいつでも協力しますよ。』
鶴見『本当ですか！ありがとうございます！』

と、いう具合に濃すぎる鶴見氏と黒沢氏の対談の幕を閉じた。きっとこの対談はマジコン業界では永遠に語り継がれる........。わけないか。









鶴見和昭の
ゲーム業界裏話

第3回ゲスト　千葉麗子（スペシャルサンクス）
（POSITIVE 1号より）

今回の対談コーナー最後のゲストはマジコン同人界初のビッグゲストです！多分もうこんなビッグな人はこの本では呼べないでしょう！ゲーム業界のプリンセス「千葉麗子」さんの登場だー！鶴見氏も天下のチバレイ様とちゃんと話をするのは初めてなんで超キンチョーしているとのことだ！こんなんじゃ私もキンチョーしてしまうよ。ドキドキ。ではさっそくマルチメディアのプリンセス千葉麗子さんに登場してもらいましょうー！



鶴見『こんにちは。はじめまして』
千葉『はじましてって。前に一度お会いしたでしょう！もう！』
鶴見『そうでしたね。スイマセン。実はボク、コンシューマー機全般(オイオイ違うだろ！)のサークルやってましてその本にチバレイ対談コーナーを掲載したくて来たのですがいろいろお話し聞かせてもらいませんか。』
千葉『鶴見くんってそんなこともやってたのー。ファミコン屋の店長とオールナイトフジでダンサーやってたのは知ってるケド。ちょっとその本見せてもらえる？ＡＶ系やハッキング系の本だと困るからさー。どんな本なの？』
鶴見『えっ！ハ、ハイどーぞ(ヤ、ヤバイ)あとで見てくださいね全部あげますから。』
千葉『へーこういう本つくってるんだー。エ？鶴見くんって会長なんですかー？』
鶴見『えー、まぁー応ですけど。名前だけの会長で実力はそんなないですよ。』
千葉『鶴見君はマメなのねー。今時の若い子ってチャラチャラしてて中身の無いやつばっかりでんなんかつまんないけどさ。鶴見くんはスゴイと思うよ』
鶴見『若い子って千葉さんもまだ２０歳じゃないですかー。僕とタメですよねー。』
千葉『本当は２２歳になるから鶴見くんより年上よ。だから千葉おねえさんって呼びなさいね！芸能人ってみんな歳をゴマかすもんなのよ。』
（そーいえば鶴見氏もＴＶとかに出るとき１８歳で出てるな）
鶴見『少し古い話かもしれませんが、脱・芸能界宣言しましたよね。それなのにどうして携帯電話のCMとかファミ通とかＴＶや雑誌に出てるんですか？』
千葉『本当に芸能活動はやめているんですよ。ただ、携帯電話のCMに関してはアイドル時代に２年契約で契約しちゃったんでいまでもＴＶに出ているってわけなんです。今でもドラマとけっこういろんな番組の話とかはくるんですけど、みんな断っています。その代わりにパソコンやファミコンのＴＶや雑誌の話はこっちから取りに行ってるくらいです。わたしがマスコミに出ることで一般に普及していくことが理想なんで。それくらいマルチメディアが大好きなんですよ。』
鶴見『！！それはスゴイ！とても２２歳のギャルとは思えない発想ですね！！まさにゲーム業界のプ

リンセスですねっ！！！。』
千葉『そんな大げさなもんじゃないですよ。趣味がそのまま仕事になってるだけだから。鶴見くんのファミコン屋っていう職業もそんな感じでしょ？』
鶴見『そうですね。ファミコン屋ちっちゃいころからの夢でしたね。プロのダンサーになりたいとか、千葉さんのように芸能界に出てみたいって弓があったんですけどやっぱりファミコンが大好きだから僕はこっちを取りましたね。まぁ僕には千葉さんみたいに芸能界で生きていくなんて器じゃないですからねー。ムリでしたよ.』
千葉『またまたー。そんなこといっちゃって！でも芸能界なんてそんないいところじゃないよ。どっちかっといえば芸能事務所の方がオイシイんじゃないの？』
鶴見『えー、話は変りますが、現在は千葉さんはどんなことをしてるんですか？』
千葉『鶴見くんは話が急にとぶのねー(戸惑うチバレイ)最近は自分で「CHERRYBABE」っていう会社を設立しまして今はそれに力を入れています。ここ(対談場所)って私の会社なんですよー。』
鶴見『へー。それはスゴイ！若社長ですねー。さすがは女王様。仕事内容は主にどんなことをやっているんですか？』
千葉『今の会社のメンバーは男２人女６人計８人の小さな会社ですが、パソコンソフトやＰＳソフトの企画・開発を中心に活動してます。他にも月刊ＷＩＮＤＯＷＳ・じゅげむ他ゲーム雑誌やパソコン雑誌のライターとかもやっています。ゲームやパソコン関係ならけっこう何でもやっちゃってます。最近ＷＡＲＰの飯野さんにお会いしたのですが、あの人も考え方とかがすごい磨かれていて尊敬しちゃいました。』
鶴見『ＷＡＲＰも最近スゴク伸びていますよね。Ｄの食卓やプロポンくんとナカナカ良策をだしてますね。あそこも社員が５人くらいしかいないんですよね。もしかしてＷＡＲＰを目指しているとか？』
千葉『いえ、そういう訳じゃないんですけどいいなーって思いました。』
鶴見『そういえば先日イマジニアから「千葉麗子の恋文」というソフトを出しましたよね。あれに入っているチバレイフォントって本当に全部自分で書いたんですか？』



千葉『そーですよ。あれは大変だった。原稿用紙１００枚以上書きましたよ。第一水準文字４０９６文字と第二水準文字半分くらいはあのソフトでクリアしてるでしょ？仕事中もあの原稿はずっと持ち歩いて書いてました』
鶴見『スゴイですね。』
千葉『スゴイでしょー。みんな買ってねー。』
鶴見『そういえば千葉さんはパソコン歴ってどれくらいなんですか？』
千葉『うーんと本気ではじめてからまだ２年くらいですよ。それまでは全然パソコンなんて興味なかったんですよ。ゲームばっかやってて。ある日パソコンのメーカーさんに進められて始めたらハマっちゃって。』
鶴見『うーん。けっこうありがちですよね。自分もそんか感じですよ。ところで家庭用ゲームはどれくらいもってるんですか？』
千葉『日本で手に入る家庭用ゲームは全機種もってると思います。珍しいところではリンクスⅡとヨーロッパのマスターシステム２（マスター最終 Ver）かな？ずーっと前にメッセサンオーⅡで買いました。ソフトもかなり持っています。』
鶴見『それはスゴイですね。その中で印象に残っているゲームは何ですか？』
千葉『私って小学生のころから男の子にまじってファミコンばっかりやってたんですよ。だから相当マニアックですけどいい？ひかないでくださいよ。』
鶴見『全然ＯＫですよ。ファミコンマニア度じゃ負けないっスよ。』
千葉『うんとね。メジャーなところではゼルダとかメトロイドとかは友達の間では一番にクリアした。ドラクエシリーズも全て解いたね。』

鶴見『なんだ全然フツーじゃないですか？甘いっすよ。』
千葉『マニアックなところではアイレムの魔鐘とかハイスコアのゾンビハンターとかも解いたよ。あとＪＪとかスペランカーもクリアした。ボコスカウォーズは難しすぎてクリアできなかったわね。』
鶴見『う！マニアックっすねー。フツーだったら絶対にひきますよー。』
千葉『他にもナイトロアーとかバルトロンとかマドゥーラの翼とかカリーンの剣やバイオ戦士ＤＡＮとかも解いたわね。』
鶴見『すいませんでした。十分にマニアです。ありがとうございます。』
千葉『もう。せっかくここから盛り上がるのにー。』
鶴見『ところで千葉さんって彼氏はいるんですか？』
千葉『それがマジでいないんですよー。仲のいい友達はたくさんいるんですけどねー。告白もあんまりされないし。』
鶴見『そりゃそうですよ。なんか彼氏いりません！ＮＯＴ彼氏って感じのオーラがながれてますもん。』
千葉『そーかなー。自分じゃぜんぜんそんな気はないんですけどね。』
鶴見『彼氏にするにはどんな人が理想ですか？』
千葉『理想の彼氏としては、まず絶対にパソコンとゲームがくわしい人じゃなきゃダメですね。私はゲームとパソコンの話しかしないから共通の話題がなくっちゃダメですね。そうでないと一緒にいてつまんないから。あと自分がコドモすぎるから精神的にすごい余裕があって大人の人じゃないとダメですね。顔は気にしない。逆にカッコ良すぎる人はダメですねウワキしちゃいそうだから。追いかけるのすきじゃないんですよ。プライベートくらい楽をしたいですからね。』



鶴見『そーですか。今度ウチのサークルのメンバーが集まるときには是非来てくださいよ。かなりキレてるゲーマーやプログラマー多いですよ。』
千葉『えーでもハッカーとかクラッカーばっかりじゃないんですかー？マニアはマニアでも違法系はダメよ。だって危険そうじゃないですか.』
鶴見『それはヒドイですよ。マジコンユーザーはコピーマニアばかりじゃないですよ違法を嫌う純粋なプログラマーもいるんですからー。』
千葉『そーなんですかー。時間が合えば一度会ってみてもいいですね。』
鶴見『さあ！それではこれから今回のテーマについて話し合いますか！』
千葉『！！これからですか？じゃー今までのは全部まえふり？？』
鶴見『そーです。サークル創設以来のビッグゲストだからひっぱらなきゃダメでしょー。どくしゃのみんな楽しんでますよー(笑)』

今回のテーマ

「カッコイイオタク・カッコワルイオタク」

鶴見『今回のテーマはこれなんですが、千葉さんは自分のことをオタクだと思いますか？』
千葉『はじめは思ってなかったしスゴク抵抗あったんだけど、今はもう認めてますね、今はオタクについての世間の見方もかわりましたしね。』
鶴見『たとえばどんなふうに？』
千葉『昔は宅八郎みたいな人がオタクっていわれてたんですごくキタナイイメージあったんですけど今は変わりましたよね。特にマルチメディア業界は。ＷＩＮＤＯＷＳ９５の登場やパソコンの驚異的な普及があったのもあり世間にオタクを認められるようになりましたよね。逆にオタクが尊敬されちゃう。物知りだなーってね。』
鶴見『コムロテツヤやＭＣＡＴもバリバリのパソコンオタクだしスチャダラパーも根っからのゲーム

　　　オタクですからね。』
千葉『ただ、認められるのはアウトドアなオタクだけよ。やっぱり外に出ていっぱい交流を深めたりするとオタクでもいい女ができちゃったりする。』
鶴見『家でパソコン通信やファミコンばっかやってて外に出ないで、家のパソコンでエロＣＧばっかり見てオナニーしているヤツは認められないということですか？』
千葉『そこまでは言ってないでしょ(苦笑)でもそういう感じよ。自分もオタクということを誇りにもって幅広く活動する明るいオタクは世間も認められるっていうコトよ。私がでるイベントで私目当てでくるファンの人だって徹夜してまで並ぶアブない人からイベント開催直前にくる妙にフレンドリーな人までさまざまですけどけっこうナイスガイもいるよ。』
鶴見『へー。それは勉強になりますね。みなさんも世間に認められるナイスなオタクになりましょうね！！』
千葉『何か、強引に締めましたね。これで対談はおしまいなのー？』
鶴見『ありがとうございました。本ができたらちゃんと送りますよ。もちろん対談していただいたお礼は必ずします。かなりスゴイブツ送りますよ。』
千葉『そーいうのはいらないから私のイベントのアシスタントをノーギャラで手伝ってよ。お互いにお金なんてかかんなくていいじゃない。』
鶴見『え？な、何をやればいいんですか？』
千葉『４月にある私のソフト「恋文」のイベントのアシスタントと夏休みにあるＳＮＫのゲーム大会のイベントのショータイムで踊ってほしいんだけど』
鶴見『え？ダックキングをやれっていうんですか？』
千葉『んー、惜しい！あのね餓狼３とリアルバウトに出てるボブウィルソンなんだけど今日話してみて鶴見くんがピッタリだなって思ったの。あのキャラクターってカポエラとかいいながらブレイクダンスするじゃない。だからゲーマーでブレイクダンスできる人探してたのよ。夏のイベントにもコスプレコンテストがあって私はＳＮＫとは別に独自でコスプレチーム作ろうと思ってさがしてたのよ。鶴見さんよろしくねー。』
鶴見『エー！そんなー……』



鶴見和昭のゲーム業界裏話

第4回ゲスト ゲームスアーク東京 松尾店長
（POSITIVE 2号より）

こんにちは。大好評に付き、２号でもやることになったこの『ゲーム業界裏話』今回のゲストもある意味スゴイですよー。多分こちらも同人誌初のビックゲスト！マジコン業界のドン！ゲームスアーク東京の松尾店長の登場だっ！今回も深い深ーい業界裏話をくりひろげてちょ！それではどうぞ〜！！

鶴見『こんにちは。いつもお世話になってます。』
松尾『いえいえこちらこそどーも。』
鶴見『とりあえず創刊号のチバレイ嬢に引き続きのゲストですので、読者をビビらす爆弾発言をたくさん期待してますからねー。ヨロシクお願いしますね。』
松尾『そんなー。カンベンして下さいよー。ホント鶴見さんはサワヤカにムチャばっかり言うんだからー。』
鶴見『.....よく言われます.....。』


アーク松尾店長＆鶴見会長。
(どーいう関係なんだ？怪しい.....）

鶴見『今回は読者さんからたくさんアークさんに対する質問がきましたので、そこら辺を中心に攻めますねー。』
松尾『よろしくお願いします。何でもどうぞ。』
鶴見『‥まずゲームスアーク東京のお客さんの年齢層なんですが、来店・通販共にどんなもんなんですか？』
松尾『下は幼稚園ぐらいのお子様から上はおじいさんまで幅広いですね。ただやはり一番多くご利用いただいているのは１０代〜２０代前後のお客さまですね。』
鶴見『ひ〜！幼稚園のユーザーもいるんですかー』
松尾『ええ。ただそういった場合親が裏もののゲーム好きっていうケースがほとんどですね。さすがにああいった高価なものはお子様ですと買えませんでしょう。』
鶴見『そうですよね。あと、通販の方はどんなもんなんですか？』
松尾『通販は２０代のお客さまが一番多いですね。ただ通販の場合、ちょっとした面白い法則みたいのがあるんですよ。』
鶴見『へー。どんな法則があるんですか？』
松尾『特にマジコンですと、便利な割に知名度低いですよね？ですから、一人の方が買うと、口コミで広がって１週間後くらいには同じような住所の方からの注文が何台もくるんですよ。特に学生さんなんかに多い現象ですね。』
鶴見『あ！そんなような話、黒沢さんからも聞いたことあります！ＦＰ３２もそういう現象があったって言ってましたよ。あれ使うとヤミつきになりますからね〜。』
松尾『そうですね。やっぱりマジコンは意味は別として評判は呼びますからね。』
鶴見『あと、今はどのマジコンが一番売れてるんですか？』
松尾『当店で一番よく売れてるのはやはり『ＵＦＯ』ですね。『ドクター』も良いのですがウチ

ではCDドライブ扱ってないのでドクターの本当の魅力は味わえませんからね。売れてる順番でいえば、UFO→ドクター→パートナーの順番で比率的に見ると7：2：1ってところですかね。』

鶴見『そうなんですかー。まぁドクターはCD付かなきゃもっている意味がありませんものね。多分本体買う人は他でCDドライブも買ってるのでしょうね。やっぱり今の時代はUFOですか、UFOも随分と立派なマジコンになりましたよね。』

松尾『おかげさまで。悪い点は全部改良しましたからね。PRO－8.3になってから更に良くなりましたよ。』



これがゲームスアーク東京メインのショーケース！左にマジコンとオプション。UFOを使った新作のWINDOWSのツールもあるっ！右にはX－TサスケやPAR·同人誌等がある。

鶴見『そうですね。では改造ツールはどんな感じで売れてるんですか？』

松尾『SFCではX－Tが8でPARが2ぐらいの比率で売れてますね。SS用PARは最初取っつきが悪かったんですが雑誌等で紹介されてから火がついたって感じでしたね。PS用PARは情報だけが先行してしまい、なかなかモノが出回らなかった上に初回入荷数が少なかったのでいまだに入荷待ち状態になっています。』

鶴見『僕もPS用のPARはどうしても欲しくてかなり捜し回ったんですが、なかなか見当たらなくって困りましたよー。結局何とかOETで入手できましたけど。』

松尾『(苦笑)あそこはたまにあるんですよね。当店でもどうしても今すぐ欲しいって人にはあの店を紹介しています。当店でも改造ツール関係が一番の人気商品ですのでなるべく在庫を切らさないように気をつけていますが、輸入品ですのでどうしても間に合わない場合があるので結構色々な面で精神的に疲れますよ。』

鶴見『それは大変ですねー。輸入関係の店はどうしても苦労が多い。多分そういった面で割が合わないと思ったのでしょうが、マジコン業者同士の戦い等で他のマジコン業者はほとんど撤退してしまいましたが、それについてはどう思いますか？』

松尾『競争相手が少なくなるという事は業界自体の活気がなくなるということですのですごく残念ですよね。当店としては扱える限りは扱って行こうと思っています。』

鶴見『それは頼もしい意見ですね。マジコン関係はアークさんだけが頼りですからね。』

鶴見『では業界から完全撤退すると言われている《サイクロン》についてはどうですか？やっぱりそちらにもとばっちりがきちゃってますか？』

松尾『当店ではサイクロンは実際扱ってはいなかったワケなんですが、行き場のない怒りを抱えたユーザーの方々からのアツい意見をいただいたことはかなりありましたよ。「本体だけじゃバックアップできないじゃないですか！コレ！」とか「最近のゲームはほとんどバックアップできないじゃないですかぁ！！」とか.....』

鶴見『それは悲惨ですねー。ウチにもサイクロンの問い合わせはかなり来ますよ。ウチはCダイレクトじゃないっつーの！』

松尾『いやー。こっち関係の人はどこもあるでしょう。』

鶴見『ところで話は変わりますがPOSITIVE創刊号はどうですか？売れてます？』

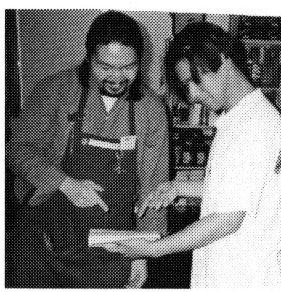
松尾『スゴイですよ！POSITIVEは！同人誌の中では驚異的な売上部数をたたき出してるんじゃないですか？私も一通り読ませていただきましたがかなりの情報量で読みごたえありましたよ。』

鶴見『それはどうも。ありがとうございます。』

松尾『懐かしい話や恥ずかしながら知らなかったこともありましたのでお勉強になりましたよー。売上好調の理由は店内閲覧用に一冊いただいてましたので手にとって内容を確認できたのが良かったんじゃないかと思います。実際、読んでから購入されるお客様が多いですよ。よほど内容に自信がないとできないことですよね。本当にスゴイと思います。他の同人誌ってあまり見たことないんでちょっとわからないですが、かなりハイクオリティな本じゃないかなと思います。次号が大変楽しみですよ。きっと他のお客様もそう思ってると思いますよ。』



鶴見『それはうれしいですね。次号も期待の外さないスバラシイ本にしたいと思ってます。今回の対談も記事になりますし。』
松尾『内容薄くないですか？心配ですね。自分が出るのもちょっと照れます。』
鶴見『いやいや。かなり貴重な意見を聞けましたので光栄ですよ。いまやアークさんはマジコン業界日本一のお店ですからね。そんなスゴイ店にウチの本を置いてもらえるだけでも幸せです。』
松尾『そんな…大げさな。でもそういってもらえるとこっちもうれしいですね。』
鶴見『ところで爆発的にヒットしたキーチェインゲーム《テトリン》が発売中止になるって本当ですか？本当ならショッキングな出来事ですね。』
松尾『本当ですよ。但しテトリスの版権元との話し合いをするとの事ですのでとりあえず一時発売中止するとのことらしいですよ。』
鶴見『そうなんですか。しかし、あれは本当に大ヒットしましたね。そこら辺でみんなピコピコいってますからねー。コギャルから女子大生までテトリンしてますから』
松尾『いやー。あれはスゴかったですよ。土·日の２日間で３００個とか平気で売れてましたからねー。ただ、朗報もありますヨ。『テトリン５５(GOGO？)』という５５種類のゲームが入った物が新製品として７月末に発売予定となってます。』
鶴見『７月末っていったらＰＯＳＩＴＩＶＥ２号が出るころですね。』
松尾『それはタイムリーですね。この『テトリン５５』にはカーレース物やシューティング物なども入ってるみたいですよ。』
鶴見『それはスゴイ！ＴＶ－ＢＯＹとテトリンを足して割ったようなものですかね。』
松尾『そうですね。まだ実物を見てないので何とも言えませんがかなりスゴイ物のようですよ。価格も未定ですし。』
鶴見『ほー。それは７月末が楽しみですね。あ、もう時間がないですか。それでは今後のゲームスアークの展開はどうなりますか？』
松尾『暗黒面にとらわれないように健全に営業していきます。とりあえず夏休みに特価セールを企画しています。』
鶴見『それはスバラシイ！Ｎ６４のアメリカソフトの輸入とかは予定してませんか？』
松尾『日本のＮ６４で使用できる環境でしたら随時検討していきたいと思います。』
鶴見『期待できる返事ッスね。それではＳＦＣの将来はどうでしょう？』
松尾『うーん。今の状況だと先行き暗いですよね。今のところ個人的に欲しいソフトはあるんですがいわゆる『期待のビッグタイトル』的なモノが無いですよね。今までのハードの末期的症状に近い状態のような印象があるんですけど。』
鶴見『ガーン！！どうしてみんなそんなふうに言うんですか！！それならこっちで盛り上げなきゃ！！同人界が今後のＳＦＣを支えるんです！！』



松尾『期待してます。ＳＦＣマジコン用の同人ソフトも取り扱いますので。』
鶴見『ギクッ！(ゲームを作るのは至難の技っスよね。水野サン。)それでは最後にＰＯＳＩＴＩＶＥのライターや読者のみなさんに一言！』
松尾『いつまでもこのハイクオリティな内容を期待しています！がんばって下さい！読者のみなさん！ゲームスアークもこれからもがんばりますので応援ヨロシクお願いします！』
鶴見『ナイスな締めですね。松尾さん。今日はわざわざ忙しい中どうもありがとうございました。』

鶴見和昭のゲーム業界裏談話

第5回ゲスト　秋葉原の露店の兄さん
（POSITIVE 2号より転載）

　みなさんドーモ。そろそろネタが苦しくなってきている今日このごろですが、今回もビックリしちゃうゲストをお呼びしました！けっこうこの方とは対談してくれ！というリクエストが来てます。リクエストにお応えして登場です。多分ウチ の本がゲーム雑誌『初』じゃないでしょうか？？それではお呼びしましょう！！ 秋葉原での知名度NO.１！『露店のお兄さん』です！！



露店の兄さん(以下アニ)『オイオイ！マジかよ！』
鶴見『よろしくお願いします。』
アニ『お前んとこぐらいだぞ！こんなことできるの！ムチャするよなあ。』
鶴見『スイマセン兄さん。いじめないで下さいね。』
アニ『(笑）いやいや別にイジメねーけどよー。顔と名前は絶対に出すなよ！』
鶴見『ハイ！わかりました。それでは兄さんよろしくお願いしますね。』
アニ『あいよ。』
鶴見『それではまず露店の歴史から…。』
アニ『うーん。もう始めて３年になるな。けっこう安定してるよ。ヤバイけどな。』
鶴見『露店を始めてから３年間売り続けてるものってあるんですか？』
アニ『あるよ。６４ｉｎ１なんかそうだなぁ。一番安定して売れ続けてるよな。』
鶴見『スゴイっすね。それにしても６４ｉｎ１は質がいいのに安いですよね。タ○ゲン貿易なんて１５０００円でしたからね。同じもので。』
アニ『ウチは仕入れる量がハンパじゃないし、香港の店とかの仕入れ業者から大量に仕入れてるから安いんだよ。１００や２００なんてもんじゃないぜ。日本の業者はどこもただ香港に行って店で買って来て売るだけだから高くなるんだよな。』
鶴見『ナルホドー。たしかにそうですね。でも本当にここは安いっスね！僕も何度か香港へ行って買ってきましたが、ＧＢ１０５ｉｎ１なんか日本円で１万円はしましたからねー。』
アニ『だろ？けっこうそういう客くるよ。香港のｉｎ１系の店は値札はってねー店多いからなー。日本人はボられやすいしよ。もし現地価格で買えたって旅費やなんか入れたらウチで買った方が全然『得』だしな。』



鶴見『それは言えてますね。大量に仕入れて転売している業者は別として個人で買いにわざわざ行くくらいならここで買ったほうが全然得ですよね』
アニ『チェックできるから確実だしな(ニヤ)』



鶴見『あと読者からの質問なんですが、ここに来る常連さんやマニアの人ってこういう海賊ソフトはどれくらい持っているんですかね？』
アニ『常連客はまずオマエだろ？あと背がデカイ奴やオマエと一緒に来るオデブちゃんとかだな。大体オマエの知り合いだと思うぞ。でもオマエよりスゴイマニアが１人ウチの客でいるぞ！そいつはウチの商品全種類持ってるからな。』
鶴見『全種類！？それはかなわないっスねー。』
アニ『大体ファミコンのｉｎ１モノだけで８０本くらいもってるよ。完全なコレクターだな。今は全部そろったんだけど無理矢理欲しいモノさがしてるよ。アイツ。』
鶴見『ヒー。それはスゴイ人っすねー。僕でも裏ソフトは全部で６０本くらいっすから。あと変わった客とか珍しい客とか来ますか？』
アニ『変わった客かー。３年もこれやってればたくさんいるよ。例えば現金１００万ボンって出して、店ごと買ってくやつとかな。』
鶴見『でたっ！いますねそーいう奴！僕も初めて香港行ったときめずらしいカセットがあまりにいっぱいあったので『このカセット全部下さい』って全種類１コずつ買いましたよ』
アニ『日本人だなー(笑)。金でものを言わしたらイカンよ。』
鶴見『では、その日はその後どうしたんですか？』
アニ『どうしたってアレよ。商品なくなっちまったら商売になんねーだろ。速攻で店じまいだよ(笑)。』
鶴見『それはスゴイっすね。他にはどんな人がいましたか？』
アニ『そうだなあ。ラブホテルのオーナーが６４ｉｎ１を大量に買ってった時とか。』
鶴見『あっ！聞いたことありますヨ！渋谷のソ〇イユっすよね！あそこは今までホテル特有の純正５ｉｎ１ファミコンを使ってたんだけど、それが壊れたもんで全室ニューファミコンに買い替えてソフトをＦＣ６４ｉｎ１にしたって話ですね。』
アニ『(苦笑)そこがウチで買ったかどうかはわからないケドな。ただ某ホテルのオーナーが名刺持ってＦＣ６４ｉｎ１買いにきたよ。４０個も。大量に買ってくれたんで１個破格の４０００円にまけてやったけどな。』
鶴見『それは安い！そうそうここの店の特徴は他のファミコン屋と違い、まけてもらえる鶴見『ところですよね。ただでさえ安いのに。』
アニ『それはあまり言うなよ(苦笑)。本当は秘密なんだからな。お前んとこの本(創刊号)にいくらまで値引きしてもらえたって書くもんだから、少し迷惑したぞ。』
鶴見『スイマセン。でもまけてもらえるのは常連や大量に買う人だけですよね。』
アニ『基本的にはそうだな。でも今は結構だれにでも安くしてやってるけどな。それの方がまた来てくれるし。』
鶴見『そうなんですか！それはサービスいいっすね！ところで話は変わりますが最近店頭でも売るようになってきたＣＤですがこれって売っても大丈夫なんですか？』
アニ『バカ！大丈夫なわけねーだろ！ヤバイよ！こないだも〝ＥＸ〟って本にその事書かれて参ってるんだから。』
鶴見『….。じゃあこの事は書いちゃマズいっすか？』
アニ『別に書いてもいいよ。ゲームラボとかにも出てるしそんなことでグダグダいってもしょうがねーからな。』



鶴見『そうですか….。ところでこのCDって売れてるんですか？』
アニ『売れてるよ。パソコンが流行っている今、一番熱いんじゃねーかな？これを置いてからゲーマー・コレクター中心だった客層もかなり変わったしな』



鶴見『そうですか？(CDをチェックする鶴見氏。)あ、この４５０００円っていうCDは何ですか？見たことないですね。新作ですか？』
アニ『それはあれだよ。新界王。新界王CD。あの４枚組セットだよ。他と違って香港純正(?)だからあれにしては珍しいプレスCDだよ。』
鶴見『ひゃー！これはスゴイ！見た目全然わからないっすね。ジャケット(表紙)は森や川の景色写真だし、CD見ても中見ても漢文のナンバーリスト付いてるだけで一言もSOCって書いてないですしね。』
アニ『んー。なんだかよくわかんねーけど、マニアックな客はみんな驚いたり喜んだりして買ってくよ。日本で今このCDを店頭で買えるのはウチだけだからな。』
鶴見『いやはや。これはスゴイ。僕も欲しいですよ。これは。』
アニ『ダメダメ。これはあんまり入って来ないからあまり負けらんねーぞ。』
鶴見『そうですか。残念っすね。では、またまた読者からの質問なんですが、ライバル視している店とかありますか？』
アニ『そうだな。特にねーけどなー。強いていうならO原グループかな？』
鶴見『あわわわわ。これ以上突っ込むとマズイので次いきます。』
アニ『(笑）まずいか。』
鶴見『時間もないですし、そろそろ締めに行きましょうか(笑)。最後に読者に一言。』
アニ『今後ともよろしく。ウチもできるだけこの店続けて行きますんで。来るなら土・日がいいよ。』
鶴見『そうですね。土日の夕方あたりがいいっすね。』
アニ『某ガレージショップもヤバイの売り始める時間だからな(笑)』
鶴見『あわわわわ。では今日はここで終わりにします。』
アニ『ワッハッハ(爆笑)。』







鶴見和昭の
ゲーム業界裏話

第6回ゲスト ニチポン君 (BOY STATION オーナー／from Thailand)
(POSITIVE 3号より)

こんにちは。元気にしてますか？ついにこの『ゲーム業界裏話』も第6回をむかえました。黒沢さん・チバレイ・露店の兄さん等、数々の著名人から 当誌でしか読めない、貴重なお話しを聞くことができました。今回はついに 海外進出！タイのソフマップ。タイで一番大きいチェーンといわれている、ファミコンショップ『BOY STATION』の若きオーナー。ニチポン君(24歳)にとても貴重な勉強になるお話しを聞かせてもらえました。(しかも日本語。)今回もすごいですよー。

ニチポン君、日本のメディアに初登場！？



鶴見『はじめまして。ニチポンさん。』
ニチポン(以下ニチ)『はじめまして、鶴見さん。』
鶴見『そんなニチポンさん、さん付けしないで下さい。鶴見でいいですよ。』
ニチ『じゃあ鶴見くんって呼びます。鶴見くんもニチポン君でいいです。』
鶴見『…ニチポン君は日本語がすごくうまいですね。どうしてですか？』
ニチ『あー、僕は4年間日本の大学行ってたからネ。だから日本にも超一友達多いし、今も年4回位は日本に遊びに行くからね。』
鶴見『ナルホド。それでですか。それにしてもタイは、最終学歴が小学校という人もいるのに、大卒。しかも日本の大学卒とはすごいですねー。』
ニチ『いやー。大したコトはないよー。鶴見君は大学行かなかったのかい？』
鶴見『いやー。僕、勉強キライなもので。』
ニチ『大学なんて、自分で独立するものにとっては、行っても行かなくても関係ナイよ。あー、そういえば日本は今、寒くないかい？』
鶴見『寒いですよー！今、冬ですもん。タイはいつでも暖かくていいですね』
ニチ『そんなことないよ。いまはプルサチカーだから涼しいんだ(現在 30℃位)タイの夏は暑いよー。ひどい時は50℃越すからねー。』

鶴見『そういえば大嶋さんから聞いたのですが、店、拡大しているようですねー』
ニチ『そうなんだ。ウチ以外のゲーム屋は全てつぶれろって思ってるよ！他の店もそう思ってると思うよ。もうかっているウチがにくいんじゃないのかな？日本と違ってタイのゲーム屋はどこも仲悪くて、常に戦争、つぶし合いなんだ。一部なあなあの店もあるケドね』

サパーレック(タイの秋葉原)に挑戦！！



鶴見『そういえばニチポン君はサパーレックの方には進出しないのですか？』
ニチ『しないよー。だってあそこ、一カ所に１００店舗位集中してるでしょ。競争率激しすぎるよ。』
鶴見『でもニチポン君の店はサパーレック並に安いですよね。ここまで安くする必要ないんじゃないですか？他の店と違ってニチポン君の所は、値札も表示してあるし。』
ニチ『ウチが値札表示してあるのは価格に自信があるからなんだ。だからこれ以上安くはしてあげられないけど、全員に平等にギリギリの価格で売っているからボったくったりもしないから気弱な人にはやさしいでしょ。
現に、ウチの店は他と違って常連客がたくさんいるよ。それと価格を表示しておけば雇っている店員がお金をちょろまかす、なんてこともできなくなるし、余計なトラブルも少なくてすむしね。』
鶴見『スゴイ！よく考えていますねー。もっと他のタイのゲーム屋も見習って欲しいですね。そういえば、タイってプレステ・サターンのＣＤって鬼安いですよねー。これってどこから仕入れているんですか？』
ニチ『仕入れ、というかウチに関しては香港のＣＤプレス工場に直接発注しているんだ。他も大体香港で発注しているんじゃないかな？』
鶴見『え？香港ですか？でも香港っていまお店に並んいでいるＣＤだと１枚 100ＨＫ＄(1500 円)くらいするじゃないですか？タイの方が流通価格 80Ｂ～100Ｂ(450 円)と香港よりも 1000 円以上も安く買えますよね。それは僕たちがボラれてるんですかねー？』
ニチ『いやー、あの国はお店がボっているんだよ。というかもうけたいんでしょ。多分、工場での仕入れはウチも香港の業者も同じくらいだと思うよ。ただ、ウチは規模が大きいから同じ仕入れ値でもジャケットをフルカラーにしたりといろいろ凝れるんだ。だからＰＳやＳＳのコピーＣＤ買うんだったら香港とかでは買わない方がいいよ。ウチの店で買った方が良い。世界一安く買えるし、作りもキレイだし。』
鶴見『そういえば、ニチポン君のところだけプレスの質が良いですもんね。ＣＤもＦＤもオリジナルブランドなんですもんね。ＣＤに関しては純正(本物)よりも全然丁寧に作られてますもんねー。あ、そういえばニチポン君の店のＣＤは全部 『MADE IN JAPAN』 って書いてありますねー。これってやっぱり『MADE IN HONGKONG』って書くより売れるからなんですか？』



ニチ『もう、そんな次元の話じゃなくて、タイってお金はないけど、本当は日本以上に本物に執着心がある国なんだ。だから、タイのマジコンやマルチゲームカセット(日本でいうｉｎ１)にも『MADE IN JAPAN』って書いてあるでしょ。だからウチは本物までとは言わなくてもみんなにはウチの商品は日本の某Ｅ社の名前を借りて、日本のプレス工場で生産しているということにしているんだ。サ○クロンもそうしていたようにね。』
鶴見『ナルホド。日本でも生産国にうるさい人たくさんいますからねー。『MADE IN KOREA』とか『TAIWAN』とかだとどうしても壊れやすいんじゃないか？っていうイメージがあるようで……』
ニチ『そうでしょう。でも日本は生産国の表示までインチキする業者はそうないでしょ？タイはそんなの日常茶飯事だからね。洋服とか時計とかもタイで買うときはよく注意したほうがいいよ。』

純正品マニア登場！

鶴見『さっきから気になっていたのですが、どうしてニチポン君の店には純正品も置いてあるんですか？同じソフトで精巧に作られたコピー品もあるのに？』

ニチ『あーこれね。ウチの店は金持ちなタイ人の常連客やマニアも結構いるから、自分が日本に行く時に買ってきてあげるんだ。日本の定価以上で買ってくれるからネ。しかも金持ちの人になると純正品しか買わない純正品マニアなんていう人もいるんだよ。』



鶴見『ヒェー！すごい！日本人はマニアになると入手困難のコピー品ばかり集める、海賊マニアになるのと同じ要領なのですかねー？』

ニチ『ウン。きっとそうでしょ。タイは本体に関してはどこも純正品を使っているけど、ソフトはどこの店もコピー品しか売っていないから、マニアになると、純正品ばかり欲しくなるみたいだよ。 ときメモなんかに関しては日本よりも爆発的な人気で入荷当時は３００枚とか平気で売り切れたからねー。マニアなんかは予約注文で純正品の限定版を買って行ったよー。日本で出回っているルーレットのポスターなんかも高値で取引されているねー。』

鶴見『へー、そうなんですか。僕の友達でそういうマニア超多いですよ。そういったゲームグッズのコレクターとかプレミア品ばかり集めているコレクターとか。』

ニチ『それはスゴイ！！今度日本に行ったときに紹介して下さいよー。ニチポンも今度、鶴見くんがタイに来たときに、純正品マニア紹介するからさー。その人、全機種の純正品集めているからタイのコピー品と日本の純正品で物々交換するといいよ。』

鶴見『それは名案ですね！日本に来たとき僕の携帯に電話して下さい！日本中のコレクターや業者紹介しますから！』

BOY STATION今後の展開

鶴見『さて、そろそろ締めに入りますが、ニチポン君の今後の展開等を教えて下さい。日本に進出とかは考えてないんですか？。』

ニチ『日本に進出する気はないです。だって捕まるでしょう。日本は法律うるさいから。とりあえずタイを制覇したいですね。もっともっとチェーン店を増やしていきたいです。』

鶴見『ファミコン屋以外の商売には手を出さないんですか？』

ニチ『もう、ずっとゲーム屋をやってきてますから、これからもずっとこの道をつき進みたいですね。あ、あとニチポンはファミコン屋以外でもゲームセンターもいくつか経営しているので、その辺もシェア拡大したいですね。あと大型筐体をたくさん仕入れたいですね。』

鶴見『そういえば、香港もそうですが、新しいゲームはあっても、大型筐体モノはないですね。スペースの問題でですか？』

ニチ『それも少しはあるけど、大きなのは輸送料の問題だね。あれ、重いでしょ。本当は ５０インチ位の大きな筐体や４人用とかのレース筐体。あとナムコの異色モノも欲しいですね。日本は面白いゲームたくさんあっていいよ。あそこら辺のもの安くタイまで仕入れられないかな？』

鶴見『今度、ゲーセン基盤屋で働いている知り合いに聞いてみますよ。』

ニチ『お願いね。あ、ところでメシ食った？ニチポンオススメのタイスキあるけど。行く？』

鶴見『あ、いいっすね。それ』

------ こうして２人は夜のタイの夢ランドへ消えて行った・・・







鶴見和昭のゲーム業界裏話

第7回ゲスト　大嶋 健（鬼畜´s）
（POSITIVE 3号より）

みなさんこんにちわ。いよいよゲーム業界裏話もいよいよ第7回まで来ちゃいました。いつまで続くのでしょうかこの企画。これだけで一冊本がでちゃうんじゃないでしょうか。今回のゲストは今号の東南アジア裏モノレポートにも登場。さわやかインターネットでもおなじみの大嶋 健さんに来てもらいました。



鶴見「よろしくお願します。」
大嶋「こちらこそ。鶴見さん有名ですよね。」
鶴見「いや、そんなことないですよ。」
大嶋「ポジティブ、読みましたよ。いろいろやっているみたいでダンスなんかもやっているんですよね。」
鶴見「今回は大嶋さんの話しを聞かせて下さいよー。よいしょしなくてもいいですから。今回は僕が聞き手ですからっ。」
大嶋「何から話せば良いですか？」
鶴見「オトナのハッカー読本でも紹介されている｛フジ子｝ちゃんとは今でも付き合っているんですか？」
大嶋「エー？またそのはなしですかー、その話しはやめましょうよー。お願しますよ鶴見さーん。」
鶴見「なんか今回ずいぶん弱気じゃないですか、大島さーん。」
大嶋「字がまちがってますよ、鶴見さん大島じゃないです。大嶋ですよフフフ。」
鶴見「すいません太島さん。さわやかに出てた、自慢のコピーカーの調子はどうですか？」
大嶋「一回免許無くなっちゃいましたからねー。乗ってたけど。最近取り外しちゃったんです。テレビも修理に出してしまいました。こわれちゃったんです。」
鶴見「それは悪い事を聞いてしまいました。すいません。それでは話題を変えましょう。大嶋さんは最近タイに行ったそうですね。」
大嶋「何言ってるんですかー。いっしょに行ったじゃないですか。」
鶴見「あ、そうでしたね。すいません（しらじらしいヤツ）。でも、タイ旅行楽しかったっすねー。コピーアロイですよ大嶋さん。」
大嶋「アロイとかってタイ語ですよね。タイ人かぶれしちゃって全く。」
鶴見「いやいや、影響されやすいもので。話しは変わりますが、最近インターネットの影響もあり、通信業界も活気が出てきましたよね。大嶋さんはいつぐらいから通信をはじめましたか。」



大嶋「ぼくは浪人のころ（推定7～8年ぐらい前）からやっています。最初のころは１２００ボーのモデムが2万円の時期にＮＥＣにだまされて買ってしまいました。それからですね。草の根ネットにハマッタのは。」
鶴見「１２００ボーとは随分マニアックですね。僕なんか１年前に黒沢さんに今、通信熱いから通信やってみたら？と言われ、最近通信環境を整えたばかりで２８８００ｂｐｓのモデムを１万７千円で買ったのが初めなのに。それ

じゃ大嶋さんいっぱいモデムを買い換えたんじゃないですか？」
大嶋「１２００ボーのモデムを買ってからすぐオムロン製の２４００ボーのモデムに買い換えました。あの時は２４００ボーは２４００ボーでもMNPのレベルがいろいろありまして、ＭＮＰ５のを買ったんですよ。マニアしかわからないですかね。ＭＮＰなんて。とまあこんな感じです。」



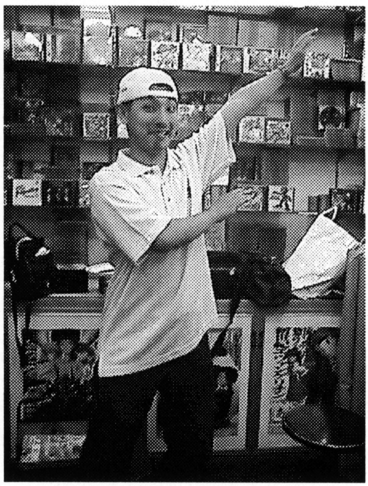
鶴見「７～８年も前から今のインターネットの怪しいサイトみたいな鬼畜なＮＥＴはあったんですか？」
大嶋「昔はネットがあまり無くて、東京ＢＢＳもハバタキネットという名前でした。回線も少なかったですから怪しい所はあまりありませんでした。２年ぐらい前に東京がらくた工房というネットが怪しかったですね。」
鶴見「あのがらくた工房ですか！凄いという噂をよく聞いていました。最近なんとかがらくた工房の入会できたのですが、いざ入ってみるとファイルボードも無いしぜんぜん普通でしたけどねぇ。まあログはあやしいですけどね。」
大嶋「昔はファイルボードがちゃんとあり、わけのわからない怪しい名前がついたファイルボードに市販ソフトがアップしてあったりしました。売ります買いますのボードにはスーファミCDがあったりしてかなり鬼畜でした。」
鶴見「えぇー！超ヨンピルもびっくり！そうなんですか！凄いですね。でもどうしてファイルボードが無くなってしまったんでしょうねぇ。」
大嶋「昔からハードディスクの調子が悪いってのは知ってたんだけど、ヤバいのが多すぎてシスオペさんがけしちゃったんじゃないのかなあ....あ、そういえばなんか僕の悪い噂がちょっとだけ流れているんですよ。」
鶴見「噂のURU★さんですね、あれって大嶋さんだったんですねー。知りませんでしたよー。なんだか鬼畜な事をたくさんしていたようですね。」
大嶋「ぼくはイソターに頼まれて東京イソターネットの宣伝をしていたんです。そうしたら、何故か僕の悪い噂が流れ出したんです。それは何故か調べてみると、事務局の手違いで登録ミスが多発してたんです。そのミスのメールが僕の所に殺到していました。みんな恐いメッセージで返事を出すのが一苦労でした。ボードを見ると、そんな東京イソターネットなんて聞いた事の無い怪しいネットに振り込んだ３０００円の入会金は人生の勉強代だ！とか書いてあるし・・・もう詐欺扱いされてこまっちゃいました。もうその事務員は居ないので、安心してください。もう更新手続きも順調に行っているらしいですよ。」
鶴見「なんだかまきこまれて大変でしたね。パソ通じゃないですけど、僕もいろいろトラブルがありましたよ。マジコン業者にボったくられたり。あと、組んでいたサークルの本を売っていて、色々トラブったりしましたよ。」



大嶋「パソコン通信は、顔が見えないので、あらぬ噂が流れてしまうんですよ。」
鶴見「なんだかグチっぽくなっちゃいましたね。駅前のまずいラーメン屋じゃないんですからそろそろ話題を変えましょう。ホットな話題と言えば、未だにマジコンや東南アジア情報、白金具情報なんかが熱い東京イソターネットですね。あそこはアロイ（美味しいというタイ語）ラーメン屋ですよね。」
大嶋「あそこは年会費があるので入りにくいですが、入ってしまえばなかなかアロイ情報が流れていたりしますね。あそこはスーファミ同人ソフトの最前線をイってます。鶴見さんの力ですね。」
鶴見「そんなことぜんぜん無いですよ。僕が入会する前からかなり熱かったじゃないですか。今は紹介してくれた黒沢さんにとても感謝しています。ＹＯＲＹさんをはじめ薬馬さんやグレタさん。そして大嶋さんなどポジティブの戦力になるすてきな出会いがありましたし。」
大嶋「これでＴＳＰ！さんもポジティブに参加してくれると万万歳ですね。」
鶴見「そうですね。あの人がポジティブに参加してくれたらレベルもグっと上がりますよね。」
大嶋「そうそう、今、ニフティーが熱いんですよ。ニフティーサーブです。」

鶴見「ニフティー？僕もパソ通はじめた時に入ろうと思ったんですけど、手続きとお金がかかるので、やめたんです。おもしろいですかニフティー？」
大嶋「あそこは無法地帯に近いですね。シスオペも毎日違法臭い書き込みを削除しているみたいですが、夜はすごいですよ。」
鶴見「たとえば、どんなモノが売ってるんですか？拳銃とか爆弾とかですか？」
大嶋「そんなのじゃないです。違法臭いゲームソフトやアプリケーションを売っているヤツもいますし、女の子紹介やエロＣＧ集をうっているヤツも居ます。」
鶴見「それじゃあ、香港でしか買えないような市販品が百万円くらい入ったＣＤ－ＲＯＭとかロリータの無修正画像とか裏ビデオとかも手に入るんですか？ でも、きっと日本ですから、法外な値段なんじゃないですか？」
大嶋「金さえ有れば買えますよ。だけど買った人もつかまりますから買ってはいけませんね。値段をみるとちょっと手がとどかなそうな値段でそそりますよ。」
鶴見「それは僕でも悩んじゃいますねえ。他には何かアロイ話しはありますか？」
大嶋「僕のホームページを見て欲しいですね。脚がいっぱいありますよ。」
鶴見「脚？脚って何ですか？」
大嶋「見てからのお楽しみです。僕の本職はカメラマンですから。いろいろあります。タイの写真やこれから制作予定のファミコン関連のコーナーもあります。」
鶴見「それは楽しみですね。そういえば大嶋さんのタイの友達のモンチャット君が日本にも進出するそうですね。タイは高校生のオーナーが多くて凄いですね。」
大嶋「そうなんですよね、タイは何でもＯＫですよね。レベル９９ショップをやっているタム君をはじめ、すごいです。」
鶴見「あ、そろそろ大嶋さんページが無くなってきましたね。」
大嶋「書いてる段階じゃわからないんじゃないですか（^^;」
鶴見「ギクッ・・・・鋭いご指摘どうも。それでは最後に宣伝などありましたらどうぞ。」
大嶋「んー、ホームページを見てくれればみなさんタイに行きたくなりますよ。是非見てくださいね！ポジティブでもタイツアーあるみたいだし。それと最近カメラマンの仕事も順調です。http://www.sainet.or.jp/~uru/ です。宜しく！！」
鶴見「ありがとうございました。これからも頑張って下さいね！！」





ど一般素人が行く!!

～JOKER-X 突撃ルポ の巻～

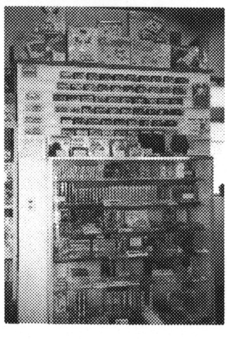
By KUN

皆様お久しぶりでございます。大変長い間お休みを頂き忘れ去られた予感さえするKUNでございます。気まぐれ同人誌POSITIVEの5号&総集編という事ですので「こりゃ 一大事、ちょっと顔出しちゃおうかしら」といった今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか。
夏の暑さはいまだに厳しく、海や山や川などへ行っちゃってるのでしょーか。いやいやもしや一歩たりとも家を出ず、TV ゲームに釘付けだったりするのでしょーか。アウトドアなんてケッとか言いつつ、白い肌に悲しくなったりするのでしょーか。遊ぶにゃ金がいるんだよ、とばかりにバイト野郎に変身しつつも、ボーナスなんかもちゃっかりため込んでいるのでしょーか。全然駄目ダメ、そんな事じゃ、真のオタクじゃないねと言ってやりたいところでしょーか。金は天下のまわりもの。オメーんとこで止めてんじゃねーよ。
相変わらず訳のわからん前置きはこの辺でサクッと切り上げて、今回のテーマである「JOKER-Xの謎」へと進めてまいりましょう。

ある晴れた昼下がり、入道雲の空の下、拭えど拭えど吹き出す汗に嫌気がさした私は「何処か快適な場所はないか」と考えた。銀行、病院、喫茶店、冷房は効いているものの、どれも今の私にピッタリフィットするものはない。そうだ!! RYU-J さんとこへ行こう!! お茶の一杯もごちそうしてもらおう!! 名案かと思われるこの行き場所は、偶然思い付いた訳などサラサラなく、本当は最初から決定されていたのでした。



さて、問題の「JOKER-X」とは、一体どんな店なのでしょうか。静岡県は磐田市、Jリーグではジュビロ磐田で有名な、国道1号線沿いに今年4月にOPENしたばかりだけあって小奇麗な店を構え、驚く事に警察署の隣り。バックアップCDをMOD-CHIP 付プレステでデモってしまう恐ろしい度胸を持った人物、RYU-J 氏曰く、「違法コピーはしてないかんね。」涼しい笑顔で出迎えて頂いた。
こんにちは。ちょっとエアコンの効きが悪いその部屋は、マニアを唸らせるには充分過ぎるコアな品が並び、「家庭用ゲームは何でも取り扱ってます」とばかりに、四角ボタンのファミコンハードがまた泣かせる。隣りの警察をものともせず Xin1 が堂々と壁を埋めつくし、通販でしか手に入らない物さえ手に取って確かめられる。



商品の大部分を占めるファミコンは、秋葉原すら思い起こさせる。よく知らないけど、なんだか流行ってるんだよね。小学生からオヤジまでと購入層は幅広いらしい。次いでメガドラといった人気らしい。なぜにメガドラなのか、それは謎に包まれ、そしてそれでいーのではと妙に納得してしまおう。気になるのはレジ前のショーケースに収められた FC メタルスレイダーグローリー(ファンブック付)
¥24,800 の行方。あわわ、MD ジ・ウーズとかコミックスゾーンとかエイリアンソルジャーとか並んじゃってるよ。本当はよくわかんないけど。
すごいのか、コレ。高いのか、コレ。
MOD-CHIP や PAR の上にある MARK-Ⅲとかディスクシステムってな

に？ 韓国製ノリトゥルⅡって？ グハァー!!! ノリトゥルⅡって、プレステの姿したファミコンなのかっ。いーのかっ。しかも、42in1 内蔵とくりゃ、父ちゃん情けなくて泣けてくらぁ。しかし、壁掛けの額にはディスクシステムの「ゼルダの伝説」と「謎の村雨城」などが納められてしまっている辺り、RYU-J 氏の心意気を感じずにはいられない。PS、SS はビビっちゃう程少ない上、N64 はどこー？ってカンジですね。しかも、近々ドリキャスなんちゅーけったいなハードも発売されるそーで、この店は益々時代を逆のぼっちゃう事うけ合い。ウム、わりと好感。

どれ、ここらでいっちょ、JOKER-X の店長である RYU-J 氏にインタビューなどしてみまひょ。

KUN「えー、まず店の名前ですけど、これはやはり同人誌の‥‥。」

RYU-J「そう、JOKER ですね。ロゴもそのまま使用してます。4月に OPEN にあたり、3月から準備期間をもうけた為、同人誌の方は活動停止状態。熱烈なファンの方もいらしたのに、読者の方々には迷惑を掛けてしまい、本当に申し訳なく思っています。もちろん、JOKER は扱ってますよ。（同人誌コーナーを指差して）ホラ。」

K「あっ、ホントだ。忘れてた訳じゃなかったんですね。よかった。では、JOKER-X の「X」って何ですか？」

R「Xin1 の X だったり、未知なる物を例えた X だったり、深い意味は無いけど、「JOKER」読者からの手紙と「JOKER-X」お客様の郵便物とを区別したかったんだよね。」

K「はぁ、なるほど。で、ゲーム屋さんを OPEN するには色々大変だったかと思いますが、以前からの夢だったとか、いつか天下を取ってやろうとかってゆー野望はあったんですか？」

R「イヤイヤ、とにかく急なんですよ。すべては今年に入ってから。前々から漠然と出来たらいいなと考えてはいたのですが、決断したのは2月頃かな。」

K「ワァオッ!! いいなぁー、その速断決行。どうです、店の調子は。儲かってます？ウフフ。」

R「まか、ボチボチですかね。」

K「またそーやって曖昧な返事の仕方をするぅー。鶴見氏の言うとおりですね。「RYU-J さんは、絶対に売り上げ教えてくれない。」って。」

R「いいじゃないですか。でも、鶴見くんには本当に感謝してますよ。色々な面で力を貸してもらってます。彼あっての僕ですからね。」

K「あぁ、素晴らしい友情。最高の偽善者せすね。」

R「‥‥‥‥‥。」

K「アラッ。エート、ホラッ、RYU-J さん、これは奇々怪界ですね。しかも、七福神ごりやくスタンプ付きですよ。すごいですねー、新品ですよ、いや、欲しいですよー。ところで、従業員は雇っていらっしゃるんですか？」

R「いえ、僕ひとりです。」

K「わー、そりゃスゴイ。通販の処理とか面倒くさそうなのに、働き者ですね。これからは是非アリさんと呼ばせて頂きましょう。」

R「それ程大変ではないですよ。好きなコトだしね。鶴見君の所も中村くんに手伝ってもらってるくらいみたいだし。僕の所も常連さんが何かと手伝ってくれるし。本当は給料出すのが筋なんだろうけど、そこまで店は景気良くないしね。申し訳ないと思いながらも甘えてる。ゴメンね、大場あん、平松さん、古田くん‥‥。」

K「なんだか湿っぽくなってまいりました。話題を変えて、と。あそこの TV ゲーム、タダでやっていいんですか？ ダータで。」

R「そう、プレステ、サターン、ファミコン、メガドラをデモってます。新作ソフトも入荷次第テストプレイ出来ますよ。」

K「おおーっ、メガドラってゆーのがシブイのでは。しかも、ファミコンって、スーファミに TRISTAR 載せた Xin1 じゃないスか。いーんすか、こんな。」

R「どうぞ、無料ですから。メジャーなものから日本未発売の海外ソフトまで商品とは別に数百タイトル取り揃えてますから、皆さん遊んで行かれますよ。」

K「やったー、タダゲーだぁっ!! テトリスないの、ボンブリス付きのやつ。」

R「ない。（あっさり）」

K「‥‥‥。えーと、委託システムを導入しているそうですが、その件に関して説明お願いします。」

R「ゲームショップに買い取りを依頼した時『このソフトはもっと高く売れるはずなのに‥‥』と

思った事があるでしょう。そこを買い取らず預けてもらうわけです。売り値はお客さんの希望金額。もちろん、相場はアドバイスします。」

K「はぁ、個人売買の売り場の提供という事ですか。」

R「まぁ、似たようなものです。登録費用は無料、手数料は売買成立時に販売価格の３割をいただいてます。一応、委託期間は２ヶ月という設定ですが、その後買い取りしてもいいですし、価格を下げても結構です。もちろん、持ち帰ってもらっても構いません。」

K「ほぉ、例えばどんな具合に？」

R「そーですね、では、ウルトラハンド。任天堂のファミコンを生んだ『横井群平』って人の創ったおもちゃなんだけどね。これを買い取りにしたら、いいとこ 500 円。だけど、そう数が出てなくて自分にとって価値のあるものだったら 14,800 円の値段つけて委託して下さってもいいですよ。まぁ、この価格じゃ売れないですけどね。」

K「へぇ〜、素敵ですね。もし売れたら 14,800 円の３割、4,440 円を店に支払って、残り 10,360 円が手に入るという事ですか。買い取りだったら 500 円ぽっちのものがねぇ‥‥。エヘ エヘ グヘ‥‥。」

R「まずその価格じゃ無理って言ってるでしょ。委託期間に運良く『どーしても欲しい』ってお客さんが来たら別ですけど。」

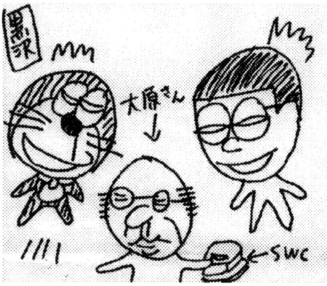
K「あー、そうか、そうでした。そろそろ疲れてきたので、この辺でとりあえず締めの言葉というか、決めゼリフというか、今後の店の方針というか、何か上手くまとめて下さい。」

R「時代の移り変わりと共に新機種が登場し、世間一般ではすでに終ってしまったと思われている旧ゲーム機。新しい物も確かに良いのですが、古い物には古い物なりの良さがあります。JOKER-X では、そんな機種に敬意を示すと共に、温かく迎えて行きたいと思います。

K「終り良ければすべて良し。お忙しい中、ありがとうございました。」



夏休みのお子ちゃま達に紛れタダゲーを堪能した後、何も買わずに店を出て、年中スキーキャリア付きの愛車に乗り込み、再び汗だくになった KUN でした。
ちなみに JOKER-X は、今のところ年中無休、12〜24 時の 12 時間営業です。深夜 12 時まで開店してくれてると何だか嬉しいよね。「あぁ〜、ゲーム買わなきゃどうかなっちゃう〜」って時の強い味方。最近は遠路はるばる他県からのお客さんも増えたそうで、大きな瞳を潤ませまくり、喜んでおりました。皆さんも暇が出来たあかつきには、ぜひ足を運んであげましょう。きっと大変歓迎してくれるのでは？ その際、「POSITIVE の会員です。」と言葉を添えてみたりもしましょう。たぶんオマケはないだろーけど。
以上、「JOKER-X 働くおぢさん」の巻を終えさせて頂きます（最初のテーマと違うはず）。
長々と読んで下さった方々、お疲れ様でした。どうもです。





カット：クーロン黒沢氏

復活！！
いにしえの裏サードパーティー

～ 続・バックアップマシンと愉快な仲間達 ～

WRITTEN BY RYU－J

１９８３年に任天堂が「ファミリーコンピュータ」を発表。このROMカートリッジの交換により質の良いゲームができる画期的なシステムは瞬く間に日本に広まりました。ファミコンは一家に一台となり知らない人がいないほどの社会現象となりました。現在のコンシューマ業界はこの８ビットマシンが作ったと言っても過言では無いでしょう。
そして、ファミコンブームの真っ只中にある中にある噂が流れました。「ファミコンのROMカセット」がコピーできるという噂です。当時からマイコンのソフト（テープ）がコピー（ダビング）出来ることは有名でしたが、まさかROMがコピー出来るとは多くの人が思っていませんでしたのであまり本気にされなかったようです。実際にはファミコンとパソコンを接続してデーターを吸い出す「タコ吸いシステム」が存在していましたがこれはハードはもちろんプログラムもほとんど自作だったためにある程度のレベルを持つ人しか所有していませんでした。まさにユーザーを選ぶバックアップマシンだったのです。もちろん、僕を含め一般のユーザーには理解出来ないシロモノでした。
しかし、例の噂は本当でしばらくするとROMのコピー機は販売されました。容量の少ないROMカートリッジに限りますが、確かにコピーできました。ROMから専用のROMに落とすタイプで値段も高価でしたが、ファミコンのROMが高くなっていた時期だったので意外と売れたようです。これをコピー業者が見逃すハズは無く、次々と新しいコピー機が発売されました。当然任天堂もすぐにコピー対策をしましたが、それに対応したコピー機等も発売され、しばらくイタチごっこが続きました。
その後、特殊チップが多く出回りコピー機では対応できなくなった為、その存在すら忘れられていました。しかし、「ディスクシステム」の登場により再びコピー機が復活しました。今度は磁気体だった事もありコピーはおろか改造も普及しました。しかも、この磁気体の特性をうまく利用して自分でプログラムを組む人たちも現れました。本格的「ファミコンハッカー」の登場です。結局この流れはＳＦＣのマジコンにも生きています。
最近はＳＦＣのマジコンも不況でそろそろユーザーも離れはじめていますが、考え様によってはコピーユーザーから消えていくと思いますので良い機会かもしれません。バックアップ活用テクニックでも言ってましたが、ファミコンやＳＦＣはただのゲームマシンではありません。使い方によってはパソコン以上の性能を引き出せるのです。ファミコンの時代にも開発を目的としたツールが結構ありました。先ほどのROMコピー機は問題外ですがタコ吸いシステムは元々開発用に作られたシステムでした。あっ、確かサイクロンは開発用に設計・生産されたマシンでしたね（笑）。

今回は、ＳＦＣから少し離れてＦＣのバックアップマシン達を紹介しましょう。「ＦＣの時代にも、こんなシステムあったんだなぁ」と思っていただければ幸いです。まさに温故知新のスピリッツですね。

★☆★☆★☆ アイツー編 ★☆★☆★☆

「トンカチエディター」

（分類：エディター／発売元：アイツー／定価：７，８００円）



ＦＣディスク（というより６５０２ＣＰＵ）専用エディターで、コンパイラ機能も検索機能もあり、結構使い易いツールでした。Ｘ－Ｔのように比較サーチはありませんでしたが、もしこのツールにサーチ機能が付いていたら、ＪＭＰの命令の改造はサッパリ分からなかったと思います。（今でも詳しくは分からないケド....）良いツールなのですが、欲を言えばファミリーベーシックのキーボードに対応してもらいたかったですね。
ＦＣディスクのプログラムは、ＲＯＭと違いファイルが複数（４～５個）に分かれていました。このおかげで、キャラクターやセーブデーターの発見・改造はとても楽でした。チェックサムなんかも、コナミの一部のゲームに使用されていただけでほとんどノーチェックでした。当時は何とも思いませんでしたが、今思うととても恐ろしいシステムです。チェックが無いということはもしゲーム中にバグってもそのままゲームが進行してしまうのです。実際にＲＰＧではとても重要なアイテムが消えてしまったり、ひどいのになると敵の城への道が消えてしまったりしたようです。とにかくＦＣディスクはバグ（エラー）が多かったのを覚えています。なお、このツールには改造が苦手な人向きにスーパーマリオを改造する機能が付いていましたし、別売りでパラメーター集も発売されていたため、初心者にもかなり扱えたように思います。また、このツールをうまく使えばコピーツールにもなりました。やたら面倒でしたので流行りませんでしたが‥‥。

「子育てゴッコ」

（分類：コピーツール／発売元：アイツー／定価：６，８００円）



ＦＣＤＩＳＫ専用のコピーツールです。トンカチエディターと同時発売されました。最終的には、初期バージョンのままで発売されていたＤＩＳＫの９０％近くをバックアップできたため、かなり高性能なコピーツールでした。ハッカーからも「ディスクハッカー」というコピーツールが発売されていましたが、すぐにコピー対策にひっかかり最終的にはかなりのバージョンが発売され、あまり良いツールとは言えませんでした。この辺りを見ても子育てゴッコはかなり優秀なツールでした。実際にこのツールは人気が高く、コピー目的ユーザーにかなり売れたようです。僕もかなり重宝しました。任天堂の書換は純正品しか受け付けていなかったので（当然か）このツールとアイツー製の生ディスクを併用して、ディスクライターで書き換えては生ディスクに移すを繰り返し最終的には２００枚近くのＤＩＳＫカードを持っていたように思います。このコピーツールには、特別なプロテクトが施されていてコピーすると、昔のＴＶゲームのテニス（アイスホッケー？）になったような気がします。

「子育てゴッコ・ハード版」

（分類：コピーツール／発売元：アイツー／定価：９，８００円）

先ほど紹介した子育てゴッコのハード版で、プロテクトなど関係無しにガンガンコピーできます。もちろんプロテクトごとです。これを使用すればコピー出来ないソフトなど有りませんでした。子育てゴッコも例外ではなくコピーできましたので、ただゲームをコピーするという意味では最強のコピーツールと言えるでしょう。構造的にはＦＣディスクを２台接続するユニットで、コピーだけならファミコンはいりませんでした。ＦＣディスク本体のハードプロテクトには対応出来ませんでしたが、

書き込み側のプロテクトを外すだけで良かったので恐るに足りません。しかし、アナログコピー方式でしたので孫コピー、ひ孫コピーとなると質が低下します。あくまでもマスターディスクをバックアップするためのツールと言えるでしょう。実はこのツールは自作できます。構造的には難しいモノではありません。実際バッ活には似たような（同じ？）回路が紹介されています。一部では、パクリと言われていましたし、バッ活のモノの方が性能が良いとさえ言われていましたが、本当のところは知りません。

「ジンゴロー」

（分類：キャラクターエディター／発売元：アイツー／定価：６，８００円）



ＦＣディスク専用のキャラクターエディターで、アイツー中期の商品です。僕はこのツールが発売されるまでは、トンカチエディターでエディットしていました。方法としてはＣｌｕｂ２ＨＤ Ｖｏｌ.１で水野さんが説明しているような方法ですが大変面倒でした。このツールを使用すれば誰でも簡単にキャラクターの変更が出来ますが、パレットの変更が出来ないという欠点もありました。それでも良いツールには変わり無く、大変使いやすかったのを覚えています。僕が本当に欲しかったツールは、このツールだったのかもしれません。現在でもＳＦＣ用のキャラクターエディターがあれば欲しいと思っています。

「ホクサイ」

（分類：グラフィックエディター／発売元：アイツー／定価：６，８００円）

ＦＣディスク専用のグラフィックエディターですが、詳細不明です。僕は当時このツールを持っていなかったんですよね、幼心（？）に「いらないや」と思ったらしくて‥‥。でも、最近アイツーに行ったら中古で売られていたので買っておきました。まだ使っていませんが、良いツールでしたらまたの機会にでもご紹介します。機能的には、ゲーム中の任意の画面を取り込めるのと、オリジナル画面を描けるのが売りのようです。オリジナルアートコンテストとかもあったようで、実は盛り上がっていたかもしれません。アイツーの商品なのでそれほどハズレはないと思っていますが‥‥。

「創世記ファミー」

（分類：ＦＣ開発マシン／発売元：アイツー／定価：１９，８００円）



要するにＦＣのバックアップ機ですがファミコンの開発を目指したマシンでした。ドライブ部はＦＣディスクを使用するために当然触媒はＦＣディスク専用のディスクカード（クイックディスク）を使用します。つまり、ＦＣ ＲＯＭをディスクカードにバックアップするのです。ただ、２５６Ｋ＋６４ＫまでのＲＯＭしか落とせないため、バックアップ機としてはほとんど使えませんでした。あくまでも開発用のマシンだったようですが、その後もたいしたツールが発売されず結局尻つぼみに終わってしまいました。実際にアイツーはこれでコケてしまい、ファミコン業界から手を引いたようです。今ではコレクターズアイテムと化しているようです。

「BB．RAMプラス」創世記ファミー専用

（分類：セーバー／発売元：アイツー／定価：３，８００円）

１４K、１２８Kのバックアップ（セーブ）データーを、ディスクカードに落とします。創生機ファミーがないと使用できませんが、ディスクカードからのデーターロードも出来ますし、ディスクからROMに写し替え可能でした。バックアップ電池がなくなっても大丈夫というのと、トンカチエディターを使って改造することが出来るのが売りでした。現在のマジコンのようにクイックセーバーこそありませんが、結構使えたツールでした。おかげで僕のドラクエⅢをはじめとしたＲＰＧの最強データーは、未だ健在です。

「スロープラス」創世記ファミー専用

（分類：ソフト開発ツール／発売元：アイツー／定価：４，８００円）

ゲームをプレイ中にスローモーションにするツールです。スローモーションには８段階もの速度調節が出来たそうでゲーム中でも速度の切り替えが可能だったようです。意味が無いといってしまえばそれまでのソフトで、人気もあまりありませんでした。

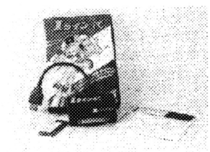
「Ｉ２ ＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣ」創世記ファミー専用

（分類：プログラムセーバー／発売元：アイツー／定価：３，８００円）

ファミリーベーシックＶｅｒ２で作成したプログラムをディスクカードにセーブするためのツールです。普通はデータレコーダー（テープ）を使用して読み書きするのですが、これが半端じゃなく遅いのです。データレコーダーを使用するのが嫌でプログラムを組むのを諦めた人もかなりいた時代ですから、このツールは重宝しました。僕もコレを使用して、数本ゲームを組んだのを覚えています（つまらんかったが‥‥）。ただ、ＦＣディスクには任天堂独自のプロテクトがあったために、創生機ファミーがないとロードできませんでした。キャラクタースプライトはファミリーベーシックのモノを使用しているので、恐らくコンバートも無理だと思います。

「Ｉラインン－ＰＣ」創世記ファミー専用

（分類：データ転送ツール／発売元：アイツー／定価：９，８００円）



ＦＣとＰＣ９８／８８を接続するユニットで、ファミーがあれば、ＲＯＭの解析も出来るようです。ＰＣのプリンター端子とＦＣディスクの拡張端子を接続することによってデータの転送が出来るようで、付属ソフトにモニタソフトなどが有るようです。僕は、当時パソコンを持っていなかったため買いませんでしたが、今になって欲しいと思っています。でも、構造的にはそう難しいものではないので、自作しようと思えば出来るようです。このユニットもバッ活からのパクリだと言われていましたので‥‥。実際バッ活には似たような回路が紹介されています。ひょっとしたら、開発が同じ人なのかもしれませんね。バッ活はアイツーをかなり押していましたから‥‥。

「生ＤＩＳＫ」

（分類：クイックディスク／発売元：アイツー／定価：２７０円）

ＦＣ用の生ディスクカードです。色は、３色あったような気がします。純正品とは多少違うため、ディスクライターによる書き換えは出来ません（ハード的には可能ですが、店のオッチャンに「なんだこりゃ」とか言われたらしい）。ディスクライターとは、店頭でディスクにゲームを書き込んでくれる機械のことで昔はどこの玩具屋でもあったものです。書き換え料金が５００円とかなり安く購入できたため、当時はかなり流行しました。このシステムのおかげでＦＣディスクが流行し、また、このシステムで衰退したという「両刃の剣」でした。ディスク１枚が、２７０円もするの？と、思う人がいるかもしれませんが、当時、３.５インチのＦＤ（２ＤＤ）が、１枚1,０００円位でしたから‥‥。３.５インチＦＤは一部の人たちしか使用していませんでした。普通のユーザーはテープから５インチＦＤに移り変わろうとしている時代です。そういえば８インチＦＤという巨大なＦＤなどもありました。う～ん、今のパソコンユーザーは知らないのだろうか‥‥。歳を感じる‥‥。ちなみにＦＣディスクは両面で１Ｍビットです。

★☆★☆★☆ 開発ツール編 ★☆★☆★☆

「ファミコンクリエイター」

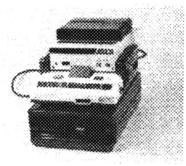
（分類：開発ツール／発売元：ベーシックハウス／定価：３９，５００円）

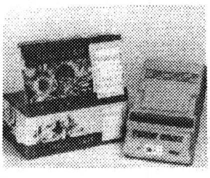
ＦＣパソコンを接続するユニットです。Ｘ１／ＰＣ−８８０１／ＭＺ−２５００等に接続可能でした。パソコンにデーターを転送することによりバックアップ機能はもちろん、キャラクターエディタ、１６進ダンプ、逆アンセブラが出来たようです。コピーマシンというよりは、ＦＣ開発を目的に作られたユニットのようです。転送可能なＲＯＭサイズは不明ですが、あまり大きな容量のＲＯＭは無理でしょう。いろいろなマシンに接続可能なユニットでしたが、人気の方はイマイチだったようです。

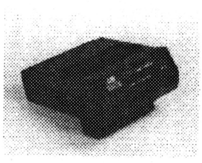
「TRAN SOFT」

（分類：開発ツール／発売元：サンエンティフック／定価：２４，８００円）

ファミコンとアップルⅡ（Ｍａｃではない）を接続するユニットです。当時のアップルⅡのＣＰＵがファミコンと同じ６５０２系だったため、Ｚ８０系のタコ吸いよりも使いやすかったようです。また、キャラクターエディタも付属されていました。バックアップ機能の方は、今回紹介した中でもかなり高性能のようです。アップルⅡ用のファミコンエミュレーターが登場したのもこのツールのおかげだと聞きました。他にもアップルⅡ用の増設ＲＡＭとしても使用できたようで、性能的には申し分なかったようです。実際にアップルⅡ専用の増設ＲＡＭと比べるとかなり破格でした。しかしアップルⅡ自体が高価だったこともあり、あまり流通はしなかったようです。ゲームラボ（９５／４月号）にファミコン開発ツールとして紹介されていましたが、かなりのプレミア品ですので入手困難です。値段のほうもコレクターが唸る程の値段だそうです。もし、定価以下で売っているのを見つけたら買っておいたほうが良いかもしれませんね。







★☆★☆★☆ コピーマシン編 ★☆★☆★☆

「ファミリーコピー」

（分類：コピー機／発売元：不明／定価：１０，０００円～）

ファミコンのＲＯＭを専用バッテリーバックアップＲＯＭにコピーするユニットです。発売時期がファミコンブーム初期の頃なので、コピー機としてはかなり古いマシンだと思います。しかし、他にも似たような機種が結構出ていたので何が一番最初に出ていたのか分かりません。僕も２～３台の回路を見たことがありますが、どう見てもデッドコピーでしたタイプによってはコピー用ＲＯＭの互換性がありましたし‥‥。ユニットの形はトライスターに似ていて、スロットが２つあり１つにマスターＲＯＭを、もう片方にコピー用ＲＯＭをセットします。性能的には最悪で、少しＲＯＭの容量が増えただけでも対応しきれなくなったしまう程度で、ほとんど投げ売り状態でした。ひどい機種になるとファミコンの電源を切ると落としたデーターが消えてしまうという、当初の目的を完全に忘れているものもありました。これらのコピー機はハード本体やコピー用ＲＯＭの値段が高かったことやどれも性能が悪く値崩れが激しかったこともあり、あまり流通しませんでした。今では完全にマニアのコレクターズアイテムになっていますが、価値はありません。

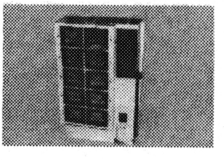
「ファミコピア ダビロボ君」

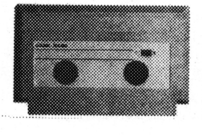
（分類：コピー機／発売元：ファンテック／定価：不明）

先程紹介したファミリーコピーの一種ですが特筆する点はＲＯＭコピー時にファミコン本体がいらないのと、２ｉｎ１が作れることです。２ｉｎ１とは言っても２５６ＫＢのＲＡＭが２個積まれていたので、２５６ＫＢのゲームが２本入るというだけのことです。２つのＲＡＭを同時に使用すれば５１２ＫＢのＲＯＭが落ちるようですが、詳しいことは不明です。この機種はこのてのタイプにしてはわりと性能が良いように思います。この情報を知らせてくれた楠田さんの話によると、九州地方ではこのマシンを使ったコピーサービスがあったそうです。この機種はファミコピアの高継機種で、確かファミコピアは２５６ＫＢまでのゲームしか落ちなかった記憶があります。ファミコピアもハード単体でコピー可能でしたが、他の詳しいことは忘れました。

「ファミリーライター」

（分類：コピー機／発売元：不明／定価：６０，０００円～）





ファミコンのＲＯＭを専用カセットにコピーするユニットで、機能や形状は先程のファミリーコピーとほぼ同じですが、大きく違うところはＥＰ－ＲＯＭにデーターを書き込むところです。ＲＯＭデーターの書き込みは専用ユニットを使い家庭で出来ましたが、データーの書き換えにはイレーザーが必要になるため業者に任せるか、専用の自動販売機を使用することになっていました。驚くことにこの自動販売機では生ＲＯＭを販売していました。先程ディスクライター（正規番）の話をしましたが、これはそのＲＯＭ版だと思ってください。もちろん裏モノです。良く考えたらこれは完全な違法コピーですね。このユニットは簡易ＲＯＭライターなのでやたら高価でした。恐らく今回紹介したツールの中で一番高価だと思います。生ＲＯＭの値段も一個２５００円と中古のカセットを購入したほうが安いくらいでした。また、ＥＰ－ＲＯＭのデーターを消すのにも５００円かかりましたので、踏んだり蹴ったりでした。当然のように人気が無く自動販売機も知られないうちに無くなってしまいました。ただ、コピー機としての性能はまあまあでした。個人的には生ＲＯＭカセットにイレース用の穴が変わっていて好きでした。

「ファミコン・ジャック」

（分類：コピー機／発売元：ぽすと／定価：２４，８００円）

ファミコンのＲＯＭをＲＡＭカセットや音楽用カセットにコピーするユニットです。やはり驚くべき点は音楽用カセットを使用したことだと思います。まだＦＤが高価な時代とは言えコレは‥‥。６０分テープに２５６Ｋのゲームが２０本程度バックアップできるようです。ちなみにソフト１本のバックアップ時間は3分くらいのようで、ロード時間は5分くらいだったようですユニットの形は、プロアクションリプレイを縦に長くしたような形で、裏に付属のＲＡＭカセットを差し込みます。テープにバックアップしたデーターを一度ＲＡＭカセットに書き込んでから実行するようです。持っていた人の話によると、パソコンでデーターを見ることは出来なかったとのことです。性能的には思ったよりひどくなかったようですが、かなり初期のＲＯＭにしか使用出来なかったそうです。

「データロードファルコン」

（分類：ディスクコピー機／発売元：エース商会／定価：２９，８００円）

ディスクコピーユニットですが、これはクイックディスク専用ドライブです。ＦＣディスクやツインファミコンと接続することにより、クイックディスクにコピー可能です。もちろんコピーしたディスクはこのドライブから読み込み可能で、読み込み時間は正規ディスクシステムよりかなり早かったようです。バックアップ時間も片面で８秒とかなり高速で、クイックディスクに入っているデータならば音楽用、パソコン用を問わず何でもコピー可能でした。機能的には文句なしに最強でしたが、値段が高価だったことや、クイックディスクが生産中止になったことで知らない間に消えていました。

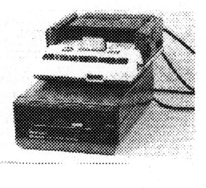
「ダビングボーイⅡ」

（分類：ディスクコピー機／発売元：ラジオハウス／定価：７，８００円）

構造や機能は先程紹介した子育てゴッコ・ハードと同じです。ダビングボーイⅡはツインファミコンに対応しているらしいのですが、ハードプロテクトには対応していないようでした。ツインファミコンに対応しているということは、おそらくＲＡＭアダプターの拡張端子を使用したユニットは純正品を含めてもコレとファルコンだけだったと思います。ダビングボーイⅡの全機種にあたるダビングボーイは、ツインファミコン未対応でタイミングを取るのが難しく、コピーの失敗が多かったように思います。ダビングボーイⅡではタイミングを取るＬＥＤやコピーの確認をするテストスイッチが新たに加えられました。その価格は高くなりました。ちなみにダビングボーイは2，９８０円でした。しかし、ダビングボーイ、Ⅱとも回路がわりと簡単なので自作できます。

「ゲームコンバータ」

（分類：ＲＯＭコピー機／発売元：香港／定価：約１１，０００円）

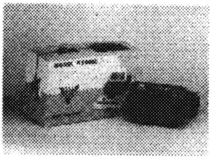


さて、皆さんお待ちかね（？）の香港製コピーユニットです。解析関係ツールは日本の方が進んでいましたが、コピーに関しては香港の方が進んでいたようです。さすがは香港と言ったところでしょうか。ファミコン全盛期に発売されたこともありますが、１メガまでのＲＯＭが落ち日本の製品にいきなり差をつけてくれました。形状はディスクシステムに似ています。と言うかディスクシステムそのもので、これ自体がディスクドライブだった事もあり接続後も全然違和感がありませんでした。日本で販売されていたどうかは

分かりませんが、香港ではかなり売れていたようです。

「ゲームドクター」

（分類：ROMコピー機／発売元：香港(BUNG？)／定価：約２２，０００円）

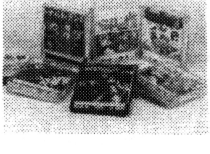
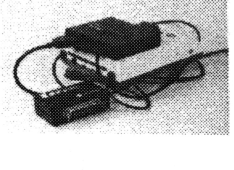
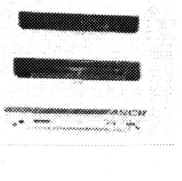


名前を見てピンと来た方、そうですこれが今の「ゲームドクターシリーズ」の元祖です。機能的にも申し分無く２メガまでのROMが落ち、ゲームコンバータとも大きく差をつけました。形状は創世機ファミーに似た感じでドライブ部はディスクシステムを使用します。ゲームコンバータで落としたディスクとの互換性もあり、まさにマジコンの原点です。値段もゲームコンバータよりは高価でしたが、その性能からかなり人気があり常に販売店の在庫が無くなる程だったようです。ドラクエⅢを一番最初に落としたのもこの機種で、当時は最強のコピー機の名を欲しいままにしていました。ただし、ゲームドクターやゲームコンバータで落としたディスクはバンクROMを通さないと動かないため、ディスク単体ではゲームが出来ませんでした。ちなみに、ドラクエⅢはディスク二枚組でした。これらのディスクは現在のSFC－FDのように単体でも販売されていて、だいたい一枚２５０円程度でした。後にドクターの後継者のスーパーゲームドクターが販売され、この機種は全ファミコンソフトをカバーできるようになりました。また、オプションを使用してメガドラやPCエンジンとの接続も可能だったようです。何とも恐ろしいマシンです。ドクターⅢからは皆さんご存じの通りSFC用となりました。

最後に・・・・

今回紹介した製品は、ほとんどが日本製です。ファミコン時代の日本ハッカーのパワーは凄かったですね。今は法律がうるさくなったので仕方ありませんが、今ではアジアに完全に押されていて少し残念です。頑張れ！日本ハッカー！！
一時はかなり流通したディスクシステムですが、任天堂の営利目的とも思えるコピー対策のため衰退してしまいました。結局コレが元で、正規ディスクベーシックも発売中止になりました。ベーシックによるプログラムの解析を恐れたという噂です。当時は、僕を含め多くの子供（大人も？）が新しいゲームを求め、ディスクライターの前に並んだものでした。今後、正規ルート上で、低価格でゲームを購入できる時代は、二度と来ないと思われます。
僕が最近ディスクシステムを使っている人を見たのは、香港でした。どうやら香港では、ディスクシステムユーザーを見放していないようです（違法コピーだけど）。一応、任天堂も本社にディスクカードを送ればゲームを書き換えをしてくれるようです。当然といえば当然ですが、少し嬉しい気がします。現在でも１６０タイトル程の書換が可能な用ですので、コレクターの方はお早めに！！

補足ですが、今回の記事以外のツールを持っている方や知っている方がいましたら、編集部まで是非ご連絡下さい。情報をいただいた方には粗品を差し上げます。


鶴見和昭の

スーパープレミアコレクターズ

日本人・外国人に問わず人間は、何かを集めるってことが好きらしい。人間は昔からずっと切手やコイン・レコード盤・テレカ等いろんなものを集めている。みんながみんなものを集め始めるとそのうちなにかしらの価値を持ったものがでてくる。記念切手コインや発行枚数の少ないレコードなどがそうだ。そういう価値が出たものを収集家(コレクター)は特に欲しがるのだ。みんなが欲しがる希少価値のものを自分だけが持っているってのは快感だよね。そのために正価の何倍ものお金を払ってでも手に入れようとする。それがプレミアというものだ。
最近ではそんなコレクターサークルも増えてきて、有名なものでは「プロ野球カード」「ビックリマンシール」「ポケットザウルス」「シャーペンの替え芯の景品」等。もちろんゲームソフトもそう。特にファミコンは最近プレミアソフトが増えつつある。コピー可能なパソコンソフトと違い、普通のファミコンショップでも高価で取り引きされているものが多い。もちろんアジアスーパー in1 等の裏ファミコンもその中のひとつ。FC76in1なんか今は結構高価だもんね。昔はメッセIIIで4000円で買えたのに。今は警察の取り締まりがキビシイので危険度倍増なのでアジアin1ソフトは価値が急に上がって来ている。持っている人は寝かしておこう！欲しい人はこれ以上価値が上がらないうちに手に入れておこう！そういうわけで今回は純正品のみを対象としております。
当サークルにも実物があまりないので写真とかは紹介できませんが、多分結構聞いたことのあるゲームソフトばかりだと思います。この記事についている値段は3つのコレクターサークルの間でつけられている平均価格です。編集部に実際このソフト(コピー品不可)を送っていただければ程度によりますが、その値段が近い値段で買います。もし持っていて、お金に換えたいのでしたら編集部にお送りください。至急オークションにかけお金にかえます。
では、『スーパープレミアコレクターズ』の世界をお楽しみください。

< 鶴見 和昭 >

純正プレミアソフト＆ハード大紹介！

四角ボタン初期ロットファミリーコンピューター(任天堂)

実売平均価格 ￥200,000－

これが今現在一番貴重とされているモノ。未使用品は任天堂本社にやっと数台あるだけなのです。メーカーやソフトハウスも研究用に欲しいというくらいなのですから、欲しいというコレクターがいないわけがない。半年前のオークションで初期ロットタイプではないが未使用の四角ボタンファミコンが出たが落札価格が１６万だった。スゴイ。

アルキメンデス版グラディウス (FC／コナミ)

実売平均価格 ￥17,000－

アルキメンデスという食品の賞品だったソフト。これは現在コナミにも他社にもないという超貴重なソフト。自分達のまわりにもマニアはたくさんいるがなぜかこのソフトだけはだれももっていない。もっている人いたら連絡下さい。

オールナイトニッポン版スーパーマリオ（FCディスク／ニッポン放送）

実売平均価格 ￥30,000－

オールナイトニッポン放送２０周年記念に作られた超貴重ソフト。ゲームシステムはスーパーマリオ１そのままでキャラクターがマリオ以外総とっかえ。本当ならもっと価値が出てもいいハズなのだが、裏ショップなどに流れたためコピー品や香港ＲＯＭカセット版や書き換え等が多発してしまったためこの値段で止まってしまったそうだ。それでもかなり貴重なソフトだ。

賞品版タッグチームプロレスリング（ＦＣ／ナムコ）

実売平均価格 ￥28,000－

ナムコがタッグチームプロレスの大会の時に賞品として出していたスペシャルＲＯＭカセット。純正品とは所々に改善点がみられ、遊びやすくなっている。日本にたった５０００個しか出回っていないのですごく貴重である。

ハイパーオリンピック殿様限定版（ＦＣ／コナミ）



実売平均価格 ￥10,000－

ＴＢＳのカトちゃんケンちゃんで使用されたオリジナルソフト。１コンのキャラクターがバカ殿様になっている。あまりに評判が良かったため、コナミが５５００円で発売した。にもかかわらず今では入手困難のシロモノだ。

その他、これからもっと価値が上がりそうなＦＣプレミアも一部公開。

賞品版パンチアウト（ＦＣ／任天堂） ￥12,000－

「ゴルフＵＳコース」のディスクファックスの賞品。日本に１万個しかない。

賞品版チャルメラ（ＦＣ－ＤＩＳＫ／日清） ￥12,000－

「チャルメラ」の応募券で抽選で当たるディスク。単純でけっこう面白い。

シャープＣ１付属カセット（ＦＣ／シャープ） ￥ 6,500－

「ドンキーＪｒ」と「算数遊び」が遊べる任天堂公認の２ｉｎ１だ。貴重だ。

ディスクチェッカー（ＦＣ－ＤＩＳＫ／任天堂） ￥ 5,000－

小売店が任天からくばられた、チェック用のピンクのディスク。入手困難だ。

メタルスレイダーグローリー（ＦＣ／ＨＡＬ研究所） ￥18,000－

ＨＡＬ研究所が時間をたっぷりかけて作った名作。ＦＣ最大の容量８Ｍを使用したアドベンチャー。グラフィックはメガドラ並にスゴイ。入手困難。

ゴールドカートリッジ版テトリス２（ＳＦＣ／ＢＰＳ） ￥12,000－

ＢＰＳがボンブリスの面作りコンテストで応募したひとの中から優秀な面を作った人にプレゼントした豪華賞品。ゴールドに光るＳＦＣはやはり良い。

スクウェアサンプルＲＯＭカセット（ＳＦＣ／スクウェア） ￥ 6,000－

スクウェアが最近出しているビッグＲＰＧのサンプルＲＯＭも多少ながらプレミアがついている「ク

ロノ」「聖剣３」「ロマサガ３」の３本がそう。

もとこちゃんのワンダーキッチン（SFC／味の素）　　　¥　6,000－

味の素マヨネーズにはってある応募券で抽選５０００名に当たる初のＳＦＣ料理ソフト。ストーリーもいいし、オセロも遊べるし、なかなか良いデキだ。

パチンコの鉄人（SFC／データロボ）　　　¥　6,000－

データロボが置いてあるパチンコ屋で景品のみ（２５００発）限定７７７７本作られたパチンコソフト。ゲームはもちろん攻略付なのがうれしい。

SM調教師『瞳』REMIX（SFC／西武企画）　　　¥　8,000－

西武企画が大好評の『瞳２』にグラフィックを加えたものを限定発売。これも日本に５０００本しかないシロモノだ。買うなら今のうちだね！

真説・しあわせうさぎ（PC－SCD／アジア研究会）　　　¥　8,000－

今までのしあわせうさぎシリーズとは比べ物にならないほど音声、画質共にグレードアップ！このソフトもこれからもっともっと価値が出るだろう。

マジカルチェイス（PC／メディアリング）　　　¥　6,000－

このソフトも少ない数しか生産されなくてグーンとプレミアがついたソフト。でも今は普通のＰＣ Huカードより手に入りやすい。値崩れの恐れあり。

SS非売品サンプルCD－ROM　　　¥　3,800－

ファミコンショップのみ入手可能なサターン用サンプルＣＤ。まだ新しいので価値はでないけれども、数年たてば、、、あとは自分で予想して

PSデモデモプレイステーション　　　¥　3,100－

これもファミコンショップのみ入手可能なＰＳ用サンプルソフト集。でもこれからはプレステクラブが出てくるので値崩れするかもね。不安定。

3DO非売品サンプルCD－ROM　　　¥　2,700－

これもかなり貴重なＣＤなのだが、３ＤＯはマニアの中でもそんなに重要視されていないようでなかなか価値が出てこない。

3DO発売1周年記念スペシャルCD　　　¥　4,700－

３ＤＯ発売１周年キャンペーンの時についてきたオマケＣＤ。ストⅡ・アローン・ロードラッシュ等かなり遊べる３ＤＯデモソフトがたくさんつまってる。

どうでしたか？とりあえず今回はメジャーなプレミアソフトソフトを記事にしてみました。この他にもたくさんプレミアソフトはありますのでみなさん探してみましょう。







★まるごと，プレミアム商品を大紹介★

プレミアソフトコレクターズ

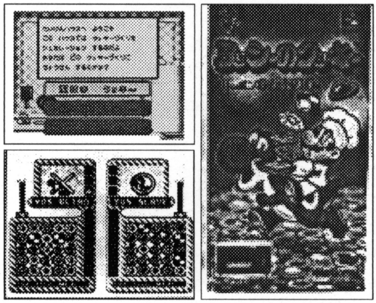
From The Special Game Maniack-Bible Vol,1
★【Next-Factory & Neo-G.P.C.編集部】★

WRITE BY 大原 登

スーパーファミコン

ヨッシーのクッキー「クルッポンオーブンでクッキー」（非売品）

１９９４年
プレゼント用ソフト
スーパーファミコン／ROM カセット
プレミアプライス・・・ 30,000 円
(松下電器) & (任天堂)

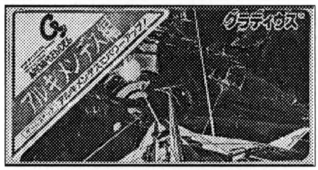


ゲーム画面 ″ひとこと″
このゲームは，通常のゲームモードの他に″クッキング″というモードがあり， 簡単にクッキーの作り方が覚えられます。「中部地方」限定で 500 本しかないソフト。(もっている人おられましたらご連絡ください。)

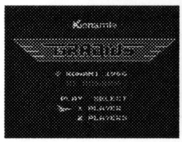
プレミアファミコン

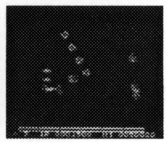
アルキメンデス編グラディウス（プレゼント版）

１９８６年
日本一プレミアムソフト
ファミコン／ROM カセット
プレミアプライス・・・ 10,000 円
(大塚食品) & (コナミ)



ゲーム画面 ″ひとこと″
このゲームは大塚食品がアルキメンデス！というスナック麺の景品に使った一品です。ゲームの出来は，グラディウスⅠそのもの・・・。パワーアップカプセルが変更になっていたり，１周をクリアした時の「メッセージ」が 違います。





ＰＣ－エンジン

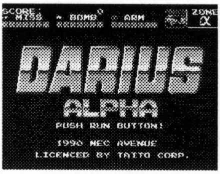
ダライアスα（非売品）

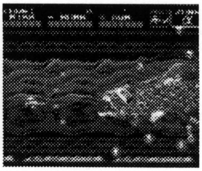
１９９０年
ダライアスα大会用ソフト
PC－エンジン／Hu カード
プレミアプライス・・・ 15,000 円
Hu カード面 (NEC アベニュー)



ゲーム画面 ″ひとこと″
このゲームは，大人気ダライアスの移植＋α。限定 800 名にプレゼントされたソフトです。「16 体戦えますか？」＋「4 分間タイムト

ライアル」の２モードのみを収録！した 大会用ソフトです。ボス１６体のオンパレードは見応えアリ！！





CM

Premiam Book



あなたの知らない世界･･･プレミアムと呼ばれる商品(アイテム)を，この一冊にまとめました。究極の世界へ、あなたはどれだけ近づけますか？

通常価格デ３５世世のところ ･･･ 限定特価 ￥１５００ー!!

会員制プレミアムソフトＧＥＴ会

このーークルは、超プレミアムマニア＆コレクターの為だけに発足したーークルです。

その名も・・・【 **Mania-Factory.** 】

※このサークルは、入会金が必要です。

お遊びで入会される方を防止するために入会金制度にさせて頂きました。本当に「プレミアムソフト／ハード」が好きな方々だけ入会をお待ちしております。（１８才未満は入会出来ません）

【入会金（１年間）￥５０００円】

▼ 下記の口座へお振り込み下さい（振り込み後に入会申し込みしてください） ▼
みどり銀行　阪急御影支店 普通　２９３４４０　長谷川　徹（ハセガワトオル）

決して損はさせません。あなたの探しているプレミアムアイテムを出来る限り探します。
また、プレミアム会の権威「Ｎｅｘｔ-Ｆａｃｔｏｒｙ.」さんも協力して頂ける事になりました。なんと、噂だった「ＴＥＡＭーα」さんも全面協力して下います。（ただし、信頼のおけるユーザーだけだそうです。）是非この機会に、ご入会下さい。

会員特権（ほんの一部）

①プレミアムソフトが優先的に売買交換出来ます。
②超レア（開発バージョン）ゲームが入手可能です。
③噂のソフトは発売前にプレイ出来ます。（ーンプル版）
④発売前のソフトの裏技や改造コードが分かります。
⑤海外流失ものまでＧＥＴできちゃいます。
⑥その他・・・・　さまざまな特権あり!!

情報提供は、全てインターネットＭＡＩＬを使用します。インターネットが出来ない方の入会は申し訳ございませんがお断りしております。ＨＯＴな情報は電子ＭＡＩＬでないと意味がありませんので・・・
あなたの知らない世界・・・プレミアムと呼ばれる商品(アイテム)をぜ　ＧＥＴしてみて下さい。
Mania-Factory.に関するお問い合わせは→ neo-gpc@sikasenbey.or.jp 宛まで Mail 下さい。

よろよろよろぴーのNINTENDO天国

GAME&WATCH NEWS

最近になって何故か人気の？国内版／海外版のゲームウォッチが大流出！！ 海外では日本より人気があったようで‥‥。もし手に入れるなら今しかないかも？貴重なレアアイテムをゲットしよう！何年後かにはもっと、プレミアが付くに違いない‥‥！？

※ｼﾘｰｽﾞ･･･S/ｼﾙﾊﾞｰ、G/ｺﾞｰﾙﾄﾞ、W/ﾜｲﾄﾞｽｸﾘｰﾝ、NW/ﾆｭｰﾜｲﾄﾞ、P/ﾊﾟﾉﾗﾏｽｸﾘｰﾝ、C/ｶﾗｰｽｸﾘｰﾝ・ﾃｰﾌﾞﾙﾄｯﾌﾟ、SC/ｽｰﾊﾟｰｶﾗｰ、VC/ﾏｲｸﾛ VS ｼｽﾃﾑ、Cr/ｸﾘｽﾀﾙｽｸﾘｰﾝ
※GW 人気度 A･･･大人気！ B･･･そこそこ人気！ C･･･普通　三段階評価

NINTENDO GAME&WATCH パーフェクトデータ

95.7.21Ver

全６０タイトル
国内発売タイトル

NO.	シリーズ	タイトル	人気度	発売日
1	S	ボール	C	S55. 4.28
2	S	フラッグマン	C	S55. 6. 5
3	S	バーミン	B	S55. 7.10
4	S	ファイア	A	S55. 7.31
5	S	ジャッジ	C	S55.10. 4
6	G	マンホール	B	S56. 1.27
7	G	ヘルメット	B	S56. 2.21
8	G	ライオン	C	S56. 4.27
9	W	パラシュート	A	S56. 6.19
10	W	オクトパス	A	S56. 7.16
11	W	ポパイ	A	S56. 8. 5
12	W	シェフ	B	S56. 9. 8
13	W	ミッキーマウス	A	S56.10. 9
14	W	ファイア	A	S56.12. 4
15	W	タートルブリッジ	B	S57. 2. 1
16	W	ファイアアタック	B	S57. 3.26
17	W	スヌーピーテニス	A	S57. 4.28
18	M	オイルパニック	A	S57. 5.28
19	M	ドンキーコング	A	S57. 6. 3
20	M	ミッキードナルド	A	S57.11.12
21	M	グリーンハウス	B	S57.12. 6
22	M	ドンキーコング	A	S58. 3. 7
23	M	マリオブラザーズ	B	S58. 3.14
24	M	ピンボール	C	S58.12. 5
25	M	ブラックジャック	C	S60. 2.15
26	NW	ドンキーコングＪｒ．	A	S57.10.26

27	NW	マリオズセメントファクトリー	C	S58. 6.16
28	NW	マンホール	C	S58. 8.24
29	P	スヌーピー	C	S58. 8.30
30	P	ポパイ	C	S58. 8.30
31	P	ドンキーコングＪｒ.	C	S58.10. 7
32	P	マリオズボンアウェイ	C	S58.11.10
33	C	ドンキーコングＪｒ.	C	S58. 4.28
34	C	マリオズセメントファクトリー	C	S58. 4.28
35	C	スヌーピー	C	S58. 7. 5
36	SC	スピッドボールスパーキー	C	S59. 2. 7
37	SC	クラブクラブ	C	S59. 2.21
38	VS	ボクシング	C	S59. 7.31
39	VS	ドンキーコング3	C	S59. 8.20
40	VS	ドンキーコングホッケー	C	S59.11.13

国内未発売タイトル　"海外"

41	W	エッグ	C	S56.10
42	M	レインシャワー	C	S58. 8
43	M	ライフボード	C	S58.10
44	M	スキッシュ	C	S61. 4
45	M	ボムスイーパー	C	S62. 6
46	M	セイフバスター	C	S63. 1
47	M	ゴールドクリフ	C	S63.10
48	M	ゼルダ	C	H 1. 8
49	M	テトリスＪｒ.	―	―発売中止―
50	NW	トロピカルフィッシュ	C	S60. 7
51	NW	スーパーマリオブラザーズ	C	S63. 3
52	NW	クライマー	C	S63. 3
53	NW	バルーンファイト	C	S63. 3
54	NW	マリオジャグラ	C	H 3.10
55	P	ミッキーマウス	C	S59. 2
56	P	ドンキーコングサーカス	C	S59. 9
57	C	ポパイ	C	S58. 8
58	Cr	スーパーマリオブラザーズ	C	S61. 6
59	Cr	クライマー	C	S61. 7
60	Cr	バルーンファイト	C	S61.11

NINTENDO GAME&WATCH 型式紹介

●S／シルバー

ゲーム&ウォッチの元祖ベーシックモデルです。Ｓ５５年4月２８日に発売されたボールという機種を含めて、国内で５種類発売されています。

●G／ゴールド

ベーシックモデルの次に発売されたモデル。新たにアラーム機能が追加された。本体の裏には立てかけられるようにスタンドが付いている。こちらは種類が少なめで国内３種類発売。

●W／ワイドスクリーン

スクリーンの大きさが1．7倍になった。大ヒットした「オクトパス」も含めて国内で９種類発売。

ちょうどゲームウォッチが大ヒットしはじめたのはこの頃かな？

●M／マルチスクリーン

上下(または左右)に２画面あってパコっと開く。大ヒットの「ドンキーコング」含めて国内で８種類。

●NW／ニューワイド

６０００円のワイドスクリーンが４８００円になった。今から思うとけっこう高かったんですねーゲームウォッチって･･･。国内で３種類

●P／パノラマスクリーン

フルカラースクリーン、コンパクトサイズ、デジタルクォーツ時計付き。国内で４種類発売。

●C／カラースクリーン・テーブルトップ

卓上型のフルカラースクリーンでデジタルクウォーツ時計付き。当時としては７８００円と若干高価。国内で３種類発売。

●SC／スーパーカラー

カラー液晶画面でメタルフレームでリッチ感覚。人気の方はいまいち････。国内で２種類発売。

●VS／マイクロVSシステム

２人対戦が可能。シリーズ最後の「ドンキーコングホッケー」を含む３種類発売。

●Cr／クリスタルスクリーン　＊海外版のみ

液晶が透明なバージョン。入手困難。海外のみで３種類発売。

NINTENDO GAME＆WATCH プレミア紹介

価格はG＆Wコレクターの推定価格（未使用品）

★W	ファイア	１９５００円
★W	パラシュート	９５００円
★W	オクトパス	８０００円
★W	ミッキーマウス	８０００円
★M	オイルパニック	６０００円
★M	ミッキードナルド	１２０００円
★M	ドンキーコング	２５０００円
★M	ドンキーコング	１５０００円
★NW	ドンキーコングＪｒ.	１００００円
☆M	ゼルダ	６０００円
☆NW	スーパーマリオブラザーズ	６０００円

特報！

NOA（ニンテンドー・オブ・アメリカ）がゲームウォッチ復刻決定！名称は「GAME WATCH MINI CLASSICS 」という名前でパラシュートやファイアといった名作ゲームウォッチをキーチェインくらいの大きさにして続々発売されるとのこと。プレミア確実の品なのでぜひGETしましょう。日本では輸入代行ショップ「BUNGJAPAN」で取り扱うそうです。

POSITIVE 誌上最強の対決

コンシューマ機コレクター編

鶴見和昭 vs 霧島幸史

WRITE BY RYU－J

ＰＯＳＩＴＩＶＥ読者の皆様こんにちは。今回は妙な対決が舞い込んで来ました。以前からコレクター王として名をはせていたＰＯＳＩＴＩＶＥ代表の「鶴見和昭」ですが、今回は、真っ向からコレクター対決を挑んできたチャレンジャーがおります。その名も「霧島幸史」。Ｘ－Ｔの強力コードのサーチでも有名な彼は、強烈なコレクターでもあったのです。

さて、気になる勝負内容はズバリ「コンシューマ機コレクター対決」。要するに持っているゲームソフトの数で勝負です。ソフトの種類はコンシューマ機（家庭用ゲーム機）のみで、同人ソフトやフリーソフトは含みません。Ｘｉｎ１は、何本ソフトが入っていても１本とカウントします。また、ダブリが何本あっても１本とカウントします。そして、公正な評価を下すため、ジャッジも選出されました。申し遅れましたがジャッジは不祥ながら私「ＲＹＵ－Ｊ」が勤めさせていただきます。といっても、結果発表だけですケドね。では、最初はプロフィール対決と行きましょうか。レディ～、ゴォ～!!

プロフィール対決

コレクションのきっかけ

鶴見 和昭	霧島 幸史
何でも一番じゃなきゃ気が済まないワガママ精神の持ち主だから。	人に何か一つ自慢できる物が欲しかったから。

好きなジャンル

鶴見 和昭	霧島 幸史
昔はゆっくり遊べるＲＰＧだったけど、今は時間ないんで、ストレス解消できるゲームやみんなでワーっと遊べるゲームが好きです。	アメリカのアクションゲームなど。説明書を読まなくても遊べるし、日本人にはない自由さ、センスが好きです。

好きなメーカー

鶴見 和昭	霧島 幸史
ナムコ、コナミ(ありがちでスマン)マニアックな所ではコトブキシステム。	エレクトリックアーツ、ミッドウェイ、カプコン。

密かな自慢

鶴見 和昭	霧島 幸史
インチキゲーム（パチモノｉｎ１）は日本一だと思う。質の良い１１５ｉｎ１、ダブリ無し６６ｉｎ１、７６ｉｎ１などを持ってる。悔しいけどモノホンのアルキメンデス持ってるけど、霧ちゃんにもらった。メーカーさんにもらったものも結構ある。純正品は苦労はしてないっス。	ＮＥＳ版ドラゴンウォーリアー(ドラクエⅠ～Ⅳ)、ファイナルファンタジー、ゼルダの伝説、リンクの冒険、メトロイドを持っている事。

プロフィール対決の判定

「コレクションのきっかけ」は、２人共似ていますね。何でも１番は良い事です。
「好きなジャンルやメーカー」は、霧島さんの方がマニアックな気がしますね。とりあえずこちらは霧島さんのポイントでしょうか。「密かな自慢」を見る限りでは、鶴見さんのコレクターぶりが充分出ていますね。さすが、裏モノにかけてはピカイチです。霧島さんのＮＥＳの思い入れもたいしたモノです。非売品ｖｓ海外版って感じで、この辺りは好みが分かれますが、数の差で鶴見のポイントでしょうね。とりあえずプロフィール対決は、同点といったところです。やはり対決は、ハード別ソフト所有数にかかっていますね。

ハード別ソフト対決

No	タイトル	鶴見		霧島	
01	ＦＣ純正ソフト	577		938	☆
02	ＦＣ－ＤＩＳＫ	82		192	☆
03	ＦＣ－ＤＩＳＫ コピー・ハッカー系	47	☆	8	
04	ＮＥＳ	11		64	☆
05	ＳＦＣ（ＲＯＭ）	226		635	☆
06	Ｓ－ＮＥＳ	2		78	☆
07	ＧＢ	202		214	☆
08	ＧＢ（ＵＳＡ）	3		15	☆
09	ＶＢ	19		19	
10	ＰＣエンジン Ｈｕ	261	☆	237	
11	ＰＣエンジン ＣＤ－ＲＯＭ２	48		96	☆
12	ＰＣエンジン スーパーＣＤ－ＲＯＭ	84		154	☆
13	ＰＣエンジン アーケードＣＤ－ＲＯＭ	5		8	☆
14	ＰＣ－ＦＸ	0		3	☆
15	セガーサターン	181	☆	22	
16	セガーサターン（コピー品）	46	☆	0	
17	プレイステーション	52	☆	28	
18	プレイステーション（コピー品）	348	☆	0	
19	メガドライブ（３２Ｘ含）	232	☆	229	
20	ジェネシス	2		9	☆
21	メガＣＤ	8		67	☆
22	メガＣＤ（ＵＳＡ）	0		12	☆
23	ゲームギア	92	☆	46	
24	３ＤＯ	89		89	
25	リンクス	0		6	☆
26	リンクスⅡ	0		4	☆
27	ＮＥＯ－ＧＥＯ ＲＯＭ	39	☆	6	
28	プレミアソフト系	17		33	☆
29	Ｘｉｎ１系	313	☆	42	
30	セガＭＫⅢ	53		96	☆
31	セガ（ＵＳＡ）	6		11	☆
32	基盤	19	☆	3	
	合　計	3064	11	3364	19

No	タイトル	鶴見		霧島	
33	マジコン台数	18	☆	1	
34	改造ツール	5		13	☆
	合　計	23	1	14	1

	鶴見	霧島
勝ち点	１２	２０

結果は、鶴見さんまさかの敗退。鶴見さんも意外だった様でショックを隠せない様子でした(笑)。しかし、ハッキリ言って２人共スゴイ！所有数３０００枚以上!?なんだコリャ!!この所有数は常識を超えています。下手なショップより持っていますよね。

まとめ

今回は、非常に高いレベルの対決となりました。この対決を見て「俺なら勝てるぞ」という方は、ガンガン挑戦して下さい。また、編集部ではあなたが得意な分野での勝負を受け付けております。コレクションでも、技術でも、自分に自信がある方の挑戦をお待ちしております。世の中は以外に広いモノですよ。

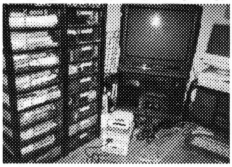
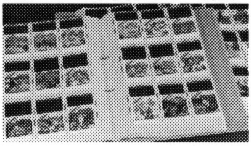
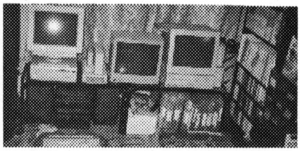
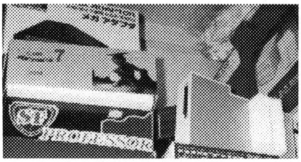
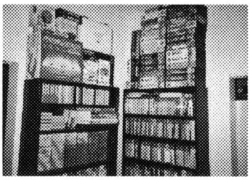
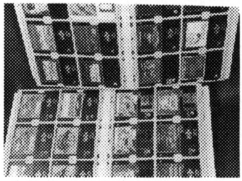
挑戦者求む!!

おまけ

気になる２人のコレクションぶりをちょっとだけ紹介します！

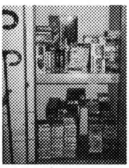
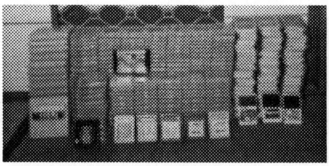
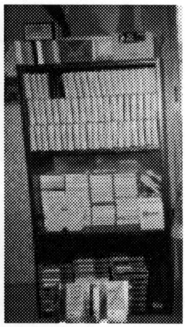
鶴見さん宅のコレクションの一部。

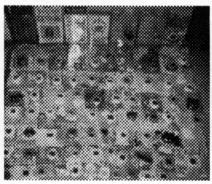
保存状態が非常に良い。鶴見さんはハードや裏ソフトに強いようだ。

霧島さん宅のコレクションの一部。

一見雑な様だが、整理されて保存されている。純正品（特に海外版）に強い。

コレクター対決勝利者インタビュー

『私はこうしてソフトを集めた！』

Ｂｙ：霧島 幸史

最近になってまたゲームソフトを集める人が増えてきました。しかし今から集める人にとっては１０００本以上ゲームを持っている人がどうやって集めているのか、またどうやって保管しているのか疑問に思っている事だと思います。
そこで、収集チャンピオンのキャプテン霧ちゃんこと霧島 幸史が集め方、補完、保管方法をお教えしましょう。

○集め方、補完

私の住んでいる福岡では秋葉原のような所が無い為、競争率も低く、ソフトの集める人が少なく集めやすいというメリットがあります。また価格も東京と比べれば驚くほど安く買えたりします。（プレミアというものがあまり存在しない為）さて、ソフトの集め方ですが、私の場合はどうしても遊びたいソフトを除いては値下がりするまで待ちます。そして、９８０円くらいになった所で買い集めはじめます。どの機種のソフトも出て３年くらいたったあたりだと出始めの頃のマイナーソフトは特価で売られます。その頃大量に集めないと、次世代機が定着する頃にはほとんど見かけなくなります。買うタイミングをつかんで、できるだけ底値でGETするようにしましョー。
そして、同じタイトルでも珍しく安く売っていた場合はまとめて買って、サークルでコレクター仲間を見つけてトレードをするのも一つの手です。また、体験版についてはお店の人と仲良くなりとタダでもらえたり売ってくれたりします。

○保管方法

３００本以上の人はファミコン、スーファミのＲＯＭカセットは押し入れに入れる収納ケースがオススメです。
また、３００本以下の人引き出し式のカセットテープ用のケースが良いと思います。ファミコンはカセットテープとほぼ同じ大きさなので活用しましょう。箱や説明書は別にして機種別に分けてまとめましょう。
ＲＯＭカセットは押し入れ等にしまう場合はカビが生える事があるので、防虫・防カビシートを入れておきましょう。
ＰＣエンジン用のＨｕカードはそのままＣＤケースに入れるか、カードだけ別にして名刺入れ等に入れとくと出し入れがしやすいです。

○ソフトを集めるポイント

1．ゲームを取り扱っているお店を調べてどんどん足を運びチェックしておこう。
2．お店の人と仲良くなろう。
3．コレクター仲間を作って情報交換しよう。

○あとがき

いかがだったでしょうか？私にしてみれば普通にゲームを集めていたつもりがいつのまにか３０００本以上になってしまった訳ですが、衝動買いはストレス解消にもなるし、欲しいゲームをチェックして、集めるのもなかなか楽しいものですよ。それでは、みなさんもがんばってゲームを集めてみて下さい。

アメゲーに走りまショー

モータリアン霧島

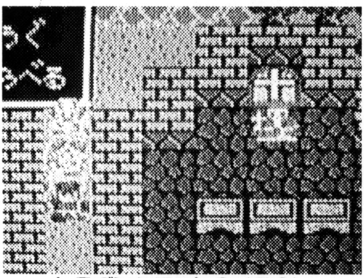
最近ＰＯＳＩＴＩＶＥの読者のお便りにアジアの方の海賊ソフトだけでなくアメリカのソフトも紹介してくれと言うお便りをいただきまして、チャンスがあれば紹介したいと思っていました。そこで今回オススメのアメゲーをいろいろと紹介します（日本版で出ているものや日本で手に入らないものも含まれています）。

日本のゲームとアメゲーの違い

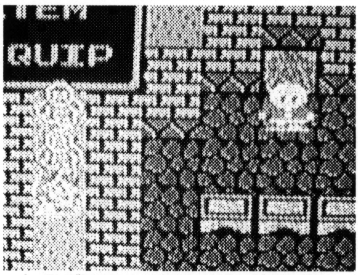
おおざっぱに見ると日本語と英語だけかと思われがちですがよく見ると日本とアメリカの違いがかなりあります。

① 宗教上の理由からゲームの内容が少し変わる

有名なところでＦＣ版のドラゴンクエスト（アメリカ版はドラゴンウォーリァ）シリーズの『教会』と『棺桶』が宗教上の理由から形が変わっています。これはアメリカと言う国がすべてキリスト教ではないと言うことが理由にあげられます。われわれ日本人は十字架のマークを単なる記号としか認識しない傾向がありますが、他の宗教の人たちにとってはとても重要なことなのです。詳しいことは知りませんが過去に何度か問題になったと思われます。ちなみに教会の十字マークが星のマークになり、棺桶が透明人間になってます（たまごっちのアメリカ版も死んでしまったときのお墓は十字架ではないですよね！）。



ドラゴンクエスト３（ＦＣ）



ドラゴンウォーリァー３（ＮＥＳ）

② アクションゲーム＆スポーツゲームが多い

スポーツ王国と言われているだけあってバスケ・ゴルフ・サッカー・アイスホッケー・アメフトｅｔｃ…。日本のスポーツゲームの２倍以上は出てます。あとアクション・シューティング・格ゲーｅｔｃ…、基本的に動く（動かす）物がアメリカでは多く逆にシミュレーション・ボードゲーム・ＲＰＧなどの消極的な物は少ないです。

③ 日本だけ（アメリカだけしか出てないゲームもある

すべてのゲームが日本とアメリカで出ているわけではありません。ガンダムやドラゴンボールｅｔｃのキャラクター物はアメリカでは出ていませんが、Ｘメン（笑）やスーパーマンｅｔｃのゲームが変わりに出ています。やっぱりある程度知名度がないと売れないからじゃないでしょうか。あと、アクション映画がすぐにゲームになったり教育ソフトがあったりするのがアメゲーの特徴です。

日本でも手に入るオススメのアメゲー

日本でも『クソゲー』があるようにアメリカのゲームにも『クソゲー』があります。ゲームバランスが悪くてX－Tを使わないとクリアーできないものから５分もたたないうちに止めてしまうようなゲームもあります。そこで失敗のないように日本でも手に入るオススメのゲームを紹介したいと思います（日本で手に入らない機種もあります）。

モータルコンバットシリーズ

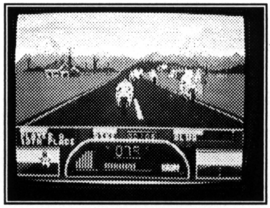
（N64／SFC／S－NES／GB／GG／MD／ジェネシス／GG／SS／PS）



日本で言うちょうどスト２に当たる作品。すでに映画になるほどアメリカでは人気のソフトである。ゲームバランスはきわめて悪く（！）ガードはボタンだし、飛び道具どうしは当たらない、キャラクターによって飛び道具が当たると凍ったりピヨったりして有理不利があるし、一見どこがオススメゲームなんだと思われますが、２ラウンド目を勝ったときにキャラクターごとにあるコマンドを入力することでトドメをさせる『究極神拳』が使えるからです。実写取り込みのキャラクターが『究極神拳』によって首をはねられたり、バラバラになったりして見る人を楽しませてくれます（電車にはねられるのは最高！！（笑））。

ロードラッシュシリーズ

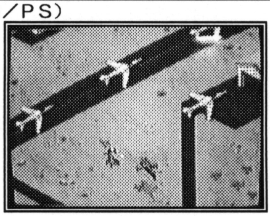
（MD／ジェネシス／GG／SS／PS）



見た目普通のバイクゲームですが、アメリカは一味違います。何とバイクに乗ったまま相手を殴ったり、蹴ったり、はては相手の武器（チェーンや鉄パイプ）を奪い取って攻撃しながら上位を目指し、ためた賞金で速いバイクに乗り換えて次のステージを進んでいくわけです。蹴飛ばした相手が車に当たったりして転がるところはかなり笑えますが、逆に倒されてバイクを走って取りに行くところはすごくみじめです。３DO、SS、PS版とメガドラ、ジェネシス版は少し違うし、コースも違うのでぜひプレイしてください（しかしこれだけSFC、S－NES版で出てないのはちょっと残念）。」

デザートストライクシリーズ

（SFC／S－NES／GB／MD／ジェネシス／GG／PS）



シューティングと言えば縦・横スクロールが多いですが、デザートストライクシリーズは斜め上から見た全方向スクロールタイプのシューティングゲームです。メインとなる乗り物はヘリコプターですが、シリーズによってはステルス戦闘機やホバークラフトなどの別の乗り物に乗ることができます。燃料やアーマーの耐久力、そしてミサイルなど、なくなったら補給しなければならないもので難易度はかなり高いですがリアルにできていてやりがいもあるのでぜひプレイしてほしいゲームの一つです。バンゲリングベイの２０万倍は遊べるはずです（最近の若者はしらないだろうな…）。

日本版では出ていないオススメのアメゲー

キラーインスティンクト（Killer Instinct）シリーズ

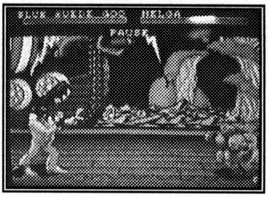
（SFC／S－NES／GB／MD／GENESIS／GG／PS）



アメリカでN６４に対戦格闘ゲームが『モータルコンバットトリロジー』と『キラーインスティンクト・ゴールド』の２本しか出ていないためにかなり人気があるソフトです。『モータルコンバット』と同じように２本目を勝つとトドメを刺せるのですがモータルコンバットと比べると少し控えめになっています。実写取り込みではないもののSFCの『ドンキーコング』シリーズと同じくらいきれいでよく動きます。難易度も日本人にちょうどいい難しさなので『モータル』よりも遊べる（遊びやすい）ソフトです。

クレイファイターシリーズ

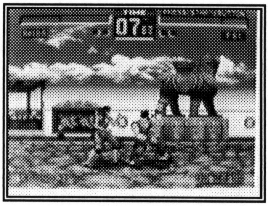
(S－NES／GENESIS)



カプコンのヴァンパイヤのハロウィン版のような格闘ゲームで出てくるキャラクターや背景がすべて『粘土』でできていて、今までの格闘ゲームと少し違った印象を受けます。キャラクターも雪男、パンプキンヘッド、スライム、ピエロ、プレスリーもどきｅｔｃ…など今までいなかった（見たことがない）キャラばっかりなうえ、必殺技のコマンドもスト２でおなじみのコマンドが多く難易度もそれほど難しくないです。

バーチャファイター2

(GENESIS)



ゲームラボでも少し紹介されていますが一言で言えばゲームギア版のバーチャファイターがグレードアップしただけですが『ラウンド・ワン・ファイト！』や『リングアウト！』などがアーケードとほぼ同じボイスが出ます（サマーソルトの跳び方がちょっとぎこちないっス！）。リオンとシュンがいませんが十分に遊べます。

タイムキラーズ

(GENESIS)

モータルコンバットなどが好きな人にはたまらないゲームだと思います。何と言ってもいくら体力があっても首が飛ぶと一発で死んでしまいます。その他に腕も切ることができます。切られた腕のパンチボタンを押すと血が出ますが、出るだけで攻撃力はないっス！（笑）。続編とも言える『ブラッドストーム』を出してほしいものである（他の機種にも移植してほしい！）

入手方法＆あとがき

いかがだったでしょうか？ 私自身アメゲーが好きなのに英語が読めないため説明書を読まずにできる格闘ゲームかアクションゲームばっかりになりました。

アメゲーの入手方法ですが、私は福岡にすんでるためにほとんどが日本の輸入代理店の通販コーナーで手に入れてます。主に『メッセサンオー』や『ゲームスアーク』を利用しています（人気のある物は何度でも入ってきますが、あまり売れなくなると次から入荷しなくなるので手に入るうちにゲットしましょう！）。秋葉原まで直接足を運べる人は『ゼット』で海外ソフトの中古の買取,販売をやっているので行ってみましょう。それでも日本で買うとどうしても高い！そこで安く済ませたい人はリスクもありますが個人輸入をオススメします。新作だとそれほどかわりませんが、古いモノだとディスカウント品となってすごく安く手に入れることができます。（もちろん新品です）安いやつだと５００円位からあります。現地のほうが当然入手できる品数も豊富です。アメリカのゲーム雑誌を買って載っている広告にＦＡＸで注文する方法やインターネットをやっている人はホームページを検索してその手のホームページにアクセスして入手する方法、やりかたは色々あります。和英辞典を片手にぜひチャレンジしてみて下さい。

アメゲーは日本にない『センス』と『アイデア』がとっても好きです。当たりはずれはあるものの当たればハマります。またオススメできるアメゲーがあれば紹介していきたいと思ってます。
それでは！

SFC 同人&フリーソフトカタログ

Written by RYU－J & 鶴見和昭

当初、マジコンが開発された目的は『ゲームをコピーすること』だったであろう。今となっては聞こえの悪い言葉なのだが、おそらくは正解なので仕方が無い。しかし、マジコン用のＦＤがパソコンで認識出来るようになってから、ユーザーレベルの改造・解析が可能になった。マジコンがパソコンと相互関係を持った時、マジコンはただのコピーマシンでは無くなった。この時点でマジコンは『開発支援マシン』となったのだ。もちろん、何の知識も無しにプログラミングが出来る程甘い世界ではないし、家庭用ゲーム機のＣＰＵ＆ＰＰＵマニュアルなどもそう容易に入手出来るワケでも無い。しかし、ＳＦＣでオリジナルソフトを動かす為に努力をした人達がいた。コピーユーザーとは明らかに違う志しを持った人達だ。長い年月と、数々の苦労の末、メガデモができ、ＣＧ集ができ、ゲームができた。これらはＳＦＣ同人ソフトと呼ばれ、いつしかかなりの数のソフトが世に出回った。そして、今後も増え続ける事だろう。これらのソフトは、主にインターネットや通信などで入手が可能だ。僕達が見付けただけでも、ざっと２５０本以上はある。今回は、その中でも特に選り優りの作品を紹介したいと思う。先駆者達の知恵や企画を存分に堪能してほしいし、マジコンの可能性が少しでも分かっていただければ幸いに思う。

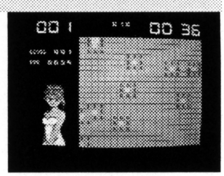
◆ ゲーム ◆

DIZZY PACMAN



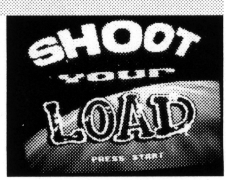
ご存じパックマン。もちろんナムコ非公認。タイトルも凝っていて、画面構成もＳＦＣ用にリメイクされている。ゲームがパクリの上に、サウンドもジェームスポンドの吸い出しとオリジナルティは全く無いが、ゲーム的にはかなり良い出来で、さすがは海外ユーロハッカーと感心してしまう。ＢＧＭが９曲からセレクトできるのもスゴイ。多彩なステージが用意されているが、クリアできない面もあったるする。その辺は愛敬だろう。

NUKE YOUR MUM!



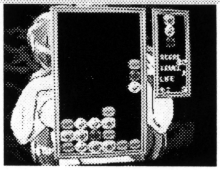
ＷＩＮＤＯＷＳ等のオマケゲームに良くある『マインスイーパー』のＳＦＣ移植版。好き嫌いは別れると思うけど、比較的単純にハマれるゲームだと思う。横にいる女の子はクリアすれば脱ぐのかな？と思わせておいて、何面もプレイしたが全然変化なし。サウンドはイカしていて、数曲から選べたりも出来るケドこっちはロックンロールレーシングからの吸い出しだったりする。タイトル画面も良い雰囲気が出ている。

SHOOT YOUR ROAD



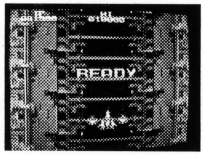
裏ＳＦＣ界ナンバー１のハッカーチーム『ＡＮＴＨ ＲＯＸ』が世に送り出した対戦型シューティングゲーム。世界初のコンピュータゲーム「スペースウォー」を彷彿とさせる造りで、４人同時プレイまでＯＫ。コンピュータの強さも設定できる親切設計となっている。対ＣＰＵ戦もいいけど、このテのゲームはやはり対戦が熱い。ゲーム画面は簡単だけど何となく綺麗にまとまっている。製作チームデモには不覚にも笑ってしまった。

COLUMNS



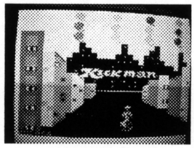
オリジナルがセガの作品なので、ＳＦＣには絶対に移植されないんだろうなぁ…って思っていた『コラムス』が同人ソフトで登場！ しかもちょっとしたエロゲー。この辺りが同人の強いところ。基本は落ちものパズルなのだが、一定のレベルに達するとバックに描かれている女の子のグラフィックが見られるというシロモノ。製作は海外のチームなんだろうけど、日本の同人マニアが喜びそうな造りになっている。

にゅーろでふぁじーなしゅーていぐ



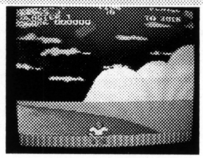
ＷＡＮＩさんが製作したシューティングゲーム。タイトルからするとふざけたソフトに思われがちだが、実はかなりしっかりしたコンセプトに基づいている。難易度は少し高い。デザエモンのシステムを利用したという噂もあるが、真偽の程は定かではない。音が出ないのが残念だが、エンディングからすると試作品らしいので仕方がないだろう。キャラもボスも攻撃方法も背景もカッコイイだけに、是非とも完成品を見てみたいものだ。

COMMODORE64 EMULATER



往年の名機『コモドール６４』の名作ソフトを１０本収録。しかもＣ６４ユーザーが入手しにくいものばかり。特にパックマンのキャラをパクリまくった超問題ソフト『キックマン』がオススメ。他にもシステムが完全にパックマンの『ＰＡＫＡＣＵＤＡ』などが収録されている。日本人向きのゲームは少ないが、雰囲気を楽しんで欲しい。ＴＶからはみ出てしまっている画面はＬ・Ｒボタンで調整できるが、ゲーム性に無理が生じている。

SNAKE BLASTERS



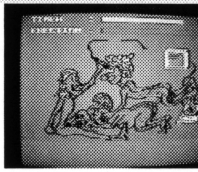
システムはスーパーパンと同じくバウンドするボールを消すゲーム。２人同時プレイも可能だ。本来は単純でハマるゲームなのだが、操作性がイマイチ悪いのでゲーム性を欠いてしまっているのが残念。ボールの動きや背景の多重スクロールに処理を取られてしまっているのだろうか、動きが重い。最初はともかく後半は激ムズ。スマッシュＴＶからパクッたと思われる耳障りな合成音声が、なぜかこのゲームにハマッている。

香港９７



恐らく日本で１番有名なＳＦＣ同人ソフト。かなりヤバイ物語の展開やサイケな音楽など完全にイッちゃっている異色アクションシューティング。人民を１２億人倒せばクリアらしいが、ゲームの難易度がかなり高いため改造でもしない限りまず不可能。しかも、エンディングが無いとの噂。言語が日本語以外にも中国語や英語に対応しているなど、ワケがわからない所に力が入っている。製作には某有名ライターが力を貸しているらしい。

RAPEGAMES



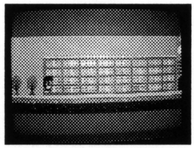
超キレてるファッキン・アクション。ステージは全３面。左右交互にボタンを連打して時間内にイカせればクリア。効果音がシュールでステキ…だけどウルサイ。最初は指が超疲れるけど、慣れれば簡単。何でこんな変なヤツばっかりイカせなきゃならんのだ？ などとはあまり考え無しプレイしよう。最終面をクリアすると何か言うんだけどサッパリわからん。でもスゲー面白い。その倍くらいバカだけど…。企画勝ちだね。

Q版迷宮問答スーパーオタクイズ



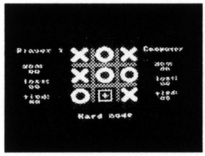
ＳＦＣ同人界の老舗、マイクロフトが制作した同人初のクイズゲーム。クイズは４択式。オタクイズのタイトルどおり、ＴＶアニメや漫画を中心に様々な問題が出題される。結構カルトな問題が多い上、問題が少し古くなってしまった分マニアックさが増したため、少し難しいかも知れない。ステージクリアごとに女の子のグラフィックが見られる。ステージは全５面。クリア後のスタッフロールに、今は亡きタイゲン貿易の名が登場する。

THE RUNNING LONG JUMP



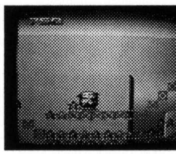
制作はわにわに倶楽部。ハイパーオリンピックを思い出させるスポーツ・アクションゲームで、基本的には女の子による走り幅跳びなのだが、ちょっと違う。ＡとＢを交互に押し助走を付け、Ｘで角度を決めてジャンプする…と言うか滑り込む。この滑った距離を競うのだ。主人公がブルマ姿の女の子と、コレまた同人のツボを押さえている。１０位までの記録が表示されるので結構燃える。友人と記録に挑戦するのも面白いだろう。

TIC TAC TOE



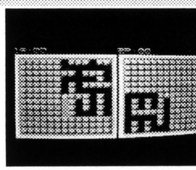
世界的に有名(？)な、〇×による３目並べ。重みのあるサウンドに比べ、ゲーム性は軽い。ゲームレベルはＥＡＳＹ、ＮＯＲＭＡＬ、ＨＡＲＤの３つから選べ、２人で対戦も可能だ。ＣＰＵレベルをＨＡＲＤに設定すると絶対に勝てないが、負ける事もないと思う。遊べるのか遊べないのか良く分からないソフトだが、作ったことに意義があると言えよう。思考プログラムが組み込まれているのは、同人初の試みかも知れない。

クリスマス イーグル



ピエロ風ロボットが、制限時間内にすべてのアイテムを集めるゲーム。ぐるぐる回せるハンマーやバクダンらしい武器も使えるのだが、意味は無い。得点表示も意味無し。サンプル性の強いゲーム。どうしても取れないアイテムがある気がするのだが、気の性だろうか…。別モードの、ストⅡやマリオから吸い出したキャラが登場するサウンド・デモがカッコイイ。音楽が９曲から選択可能で、音質もエレキギターっぽくてナイス。

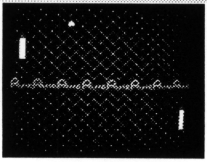
THE MAZE



ＴＳＰ！氏が制作した、２人対戦の迷路ゲーム。１人でも遊べる。ここまでキチンとしたソフトを１人で作ってしまう辺りはサスガと言えよう。ゲームの目的はハッキリしないが、プレイヤー同士がルールを造って遊べば面白いと思う。プレイしてみると、予想以上の迷路の広さに驚く。試作品といった感じがするので、今後のバージョンに期待したい。『こんなゲームが造れますよ』とのメッセージが含まれているのかも知れない。

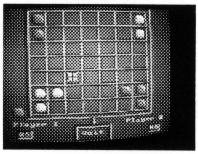
PONG！

ゲームマニアを自称するなら必ず知っていなければならない超カルトな対戦型ピンポン(？)ゲーム「ＰＯＮＧ」のＳＦＣ移植版。グラフィックは変更されているが、基本システムは同じ。ただ、この作品には点数のカウントやゲームオーバーなどが無いので、ゲーム性はあまりない。サウンドや効果音も無い。今のアタリがあるのもこの作品のおかげと言っても過言では無いので、プレイした事がない人には是非体験してもらいたい。



WHAT'S A CHESS

パソコンのフリーソフトで有名なＡＴＸの移植版。市販ソフトで言えばＳＰＯＴだが、このソフトは完全に２Ｐ対戦専用ソフト。ルールはオセロに似ているが少し違う。隣の桝に進めば分身し、ひとつ桝をあけて飛び移る事もできる。隣の桝にいる敵は自分の駒でき、桝が総て埋まるか敵が全滅すれば勝ち。単純にハマれて結構面白い。パソコン版のように盤のパターンを変更したバージョンを出してもらいたいと思う。



十五はずる 非売版

一部のマニアにのみ配られたハズの中文(中 国語)版十五ぱずる。製作はご存じマイクロフト。タイトルに付録と描いてある事もあり、Ｏｈ！マジコンの付録になるという噂もあったのだが、事実の程は不明。システムは誰もが知っている１５パズルで、１５片のブロックを動かして女の子のグラフィックを完成させよう。グラフィックは３パターン用意されている。ちと少ないな…と思ったら最後にお詫びのコメント(日本語)がありました。



手紙 Ｖｏｌ．１

熱血最強ネットのＫＡＭＩ氏が製作した、オカルト系のサウンドノベル。フィクションかドキュメンタリーかは不明だが、違法コピーに対する警告も含まれている道徳的な作品。全体的に完成度が高く、同人ソフトだという事を忘れてしまう。とにかく話が面白く、演出が上手い。分岐がないのでゲーム性は無いが、斬新で面白い企画だと思う。夜中に電気を消した部屋でプレイすると怖いが、コピーユーザーはもっと怖いのではないだろうか。



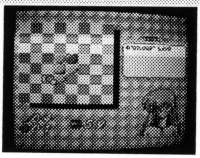
かまいたちの夜

ＫＡＭＩ氏によるサウンドノベルの第２弾。今度はお笑い系と、前回の『手紙』とは全然雰囲気の異なる作品。見るからに同名ソフトのパロディ版なのだが、タイトルの意味は最後に分かる。最初はスキー場、船の上、学園と展開が速いが、話の歪みが出ていないのがスゴイ。相変わらず演出や表現が上手く、言い回しも面白い。無理にウケを狙っていないのが良いのだろう。分岐は無いが、自然に引き込まれる不思議な魅力のある作品。



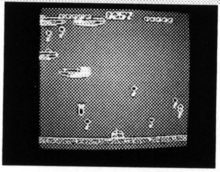
りばーす☆きっず

一時期、裏ＳＦＣ界を一世風靡した『ＳＭ調教師瞳』のスタッフが製作した脱がしオセロ。オープニングの疑似アニメーションと合成音声は必見。設定画面でＣＰＵの強さが選べられ、ＡＩまでも登場か？と思ったら、ただ敵がイカサマするだけだった。このソフトは法律性をクリアした「ＳＥＭシステム」による販売ソフトの第１弾だったのだが、残念ながら知名度はあまり高くないようだ。次回の作品にも是非期待したいところだ。



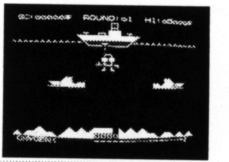
COMMANDER

トーチカを操り、敵空母から降ってくるパラシュート部隊やバクダン攻撃を阻止する、昔風のシューティングゲーム。画面がモノクロ調なのも雰囲気が出ていて良い。空母を撃墜すると弾が補充され、敵やバクダンが地面に付くと弾が減る。弾数がゼロになるとゲームオーバー。基本設定がナカナカしっかりしていて、単純ながらもかなり楽しめる作品。難易度は高くないのだが、ある程度進むと鬼のような敵襲が待っている。



THE DIVER

G&Wのオクトパスを思い出させる造りのアクションゲーム。1982年にPC88か何かでヒットした同人ソフトの移植版らしい。ゲーム画面はモノクロ。ダイバーが海底に埋まっている金塊を取るのだが海には鮫がいる。金塊を1つ取ったら船に上がらなければならない。鮫にパイプを噛まれると酸素が減るので注意。金塊を取ると浮上速度が遅くなるなど、細かな設定も良くできている。少し難しいが、遊び始めると結構ハマるソフト。



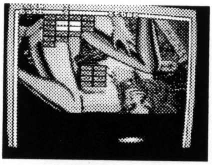
ZONE

わにわに倶楽部製作。スペースウォーを彷彿とさせる、2～4人まで参加可能の対戦型シューティングゲーム。スピードブースターや溜めによる攻撃力の強弱などの新システムを採用。オプションによるハンデの設定も可能。対戦は盛り上がること受合いで、どうせなら4人で遊びたいソフトだ。グラフィックも全体的に綺麗で好きだが、にゅーろでふぁじーなしゅーてぃんぐ…で見た気が…。サウンド・ドライバーはKAMI氏のモノらしい。



愛のブロックアウト

製作は九龍電脳。エロ系のブロック崩しで、バックに女の子のグラフィックが描いてあり、邪魔なブロックを消すのが目的。全13面。この企画はスゴイ、どこぞのメーカーが真似をしてもおかしくないと思う。ブロック崩しのシステムにもアレンジが成されており、機数分の玉が一気に出せるのが斬新だ。ゲームバランスもしっかりしている。グラフィックの荒さが気になるが、結構イケてるソフトだと思う。次回作にも期待したい。



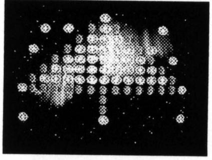
フリーズが行く！ぱずる編

MARKS制作。ダンスチーム『FREEZE』の歴史を追う、15パズルゲーム。基本となっているのは、同名の16色CG集。当時のSFC用CG集には実写モノが少なかったのと、埼玉の某ファミコンショップにてROM版が展示・販売されていた事などから、一時期話題を呼んだ。ソフトハウスと何の関わりもないユーザーでもここまで出来るのだという意気込みを感じてもらおうとして作ったソフト。



MRKR FROM Yory

製作はスーパー東大生のYORYさん。オリジナルのパズルゲームで、基本はオセロと同じくコマを挟んで変える。コマは十字方向にしか動かないし、コマを変えられる場所にしか置けない。全部同じ色にすればクリア。慣れるまで少し難しいかも知れないが、慣れるとハマる。難易度は高く、さすが東大生の作品と言えよう。神秘的なサウンドがとても合っている。サウンドドライバーもすべて彼の自作との事。本当スゴイ人だ。



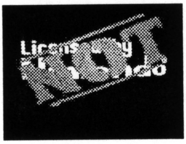
◆ メガデモ ◆

SHOCK #1 ISSUE



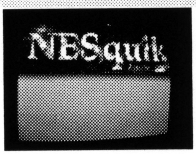
おそらく世界初のＳＦＣディスクマガジン。１２の項目が用意されているが、どのページにも情報がギッシリ詰まっている。最新情報やオススメゲームベスト５０、コミックなど、企画も面白い。クリアなサウンドもイカしていて、最高のディスクマガジンだ。

S−NES DEMO



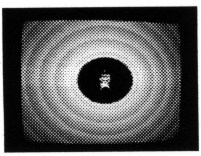
突然「Ｌｉｃｅｎｓｅｄ　ｂｙ　Ｎｉｎｔｅｎｄｏ」のロゴが表れたかと思えば、ＮＯＴのスタンプが押されるという、演出の凝ったオープニング。結構有名なデモなので知っている人も多いだろう。かなり初期のころのサウンド・デモなのだが上手く動いている。

NES QUIK



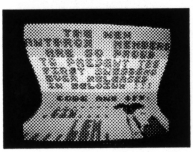
こちらもかなり初期のサウンド・デモ。主にアクション性に重点を置いている。様々な特殊効果を使用しているので、ＳＦＣの可能性を充分理解できると思う。特に拡大縮小機能と多重スクロールは必見。以後、拡大・縮小・回転は当然となってしまった。

ANTHROX X' MAS DEMO



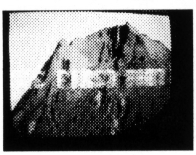
任天堂無許可のマリオとパタパタ走り回るサウンド・デモ。特殊効果にフォントやキャラクタを重ね、様々な演出を造り出している。フォントの多彩さやスプライトの使い方がハンパじゃない。ラストシーンのコンドームをかぶったマリオに注目。

THE RIDER BROS



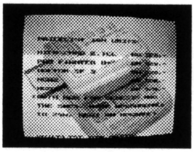
音楽はＦ−ＺＥＲＯとトップレーサーの吸い出しのようだ。特殊効果により、ＢＧ画像を変形させている点が見物。連続描画に特殊効果を重ねた演出も上手い。この辺の作品になると、回転機能などは当然のように使われている。

ABANDON MAGICAL 1



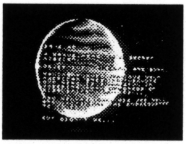
リセット押すとデモが変わる２ｉｎ１の作り。山とカッコいい音楽が印象的。スクロールの多彩さもさることながら、超多重スクロールにも注目してほしい。ＳＦＣ初挑戦のチームが作ったらしいのだが、とてもそうは見えない作品。

SWC TRADING&SUPORT



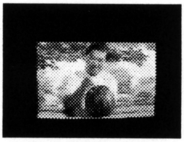
ＳＷＣを中心に、４～５代の機種を例に上げて説明している、マジコン購入ガイド的なマガジン。どうもショップ関係のデモのようだ。多少データが古いのであまり参考にはならないが、それなりに楽しめる。軽快なサウンドも良い。

FINAL INSECT



ＳＦ風のキャラを使用したサウンド・デモ。ゲームにそのまま使えそうな造りで、デモの世界観やサウンドがあまりにも凝っているため、ゲームの試作だったのかも知れない。いかにもアメリカといった感じのグロいキャラが良い。

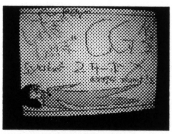
高橋名人のスイカ割り



ＫＡＭＩ氏のムービー初挑戦作品。正式にはＫａｍｉ Ｍｏｖｉｎｇ Ｐｉｃｔｕｒｅと言うらしい。画像は、ビデオ「ＧＡＭＥ ＫＩＮＧ」からの吸い出し。２秒程度のムービーだが、ちゃんと実写画像が動いている。高橋名人を選んだ辺りもスゴイ。

◆ CG集 ◆

スーパーしょぼしょぼCG集



ＪＡＰ！（ＥＪ）橋本氏制作のＣＧ集。怪しいＢＧＭをバックに、７０枚以上もの画像が収録されている。驚異的な圧縮率だ。その分色数が少なく、展開が遅くなってしまっているのは仕方ないだろう。普通の絵もあるが、圧倒的にサイケな絵が多い。

マジコン&スーパーin1集



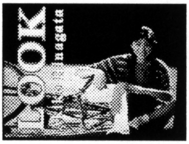
東京イソターネットより広まり、ついには香港のＳＦナンバーを所得してしまった日本製(MARKS)ＣＧ集。世の中何が起こるか分からないモノだ。内容はマジコンなどの裏モノを適当に入れただけ。妙にグラフィックが奇麗だという定評がある。

MARINE BLUE



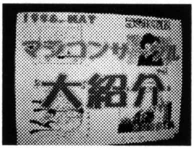
制作はＲＹＵ－Ｊ。ＳＦＣの画質の限界に挑戦した、海中写真が題材のＣＧ集。エロばかりのＣＧ集にウンザリしていた時期に、綺麗で誰も作っていないＣＧ集を作りたかったらしい。このグラフィック効果には裏ワザを使ってるそうだ。

LOOK AKIKO HINAGATA



現在では入手困難で、プレミアも付いているらしい『雛形あきこ』のフォトCDより移植されたＣＧ集。なかなか綺麗な画質で、展開も速い。制作の意図はイマイチ不明だが、シリーズ化などを予定していたのかも知れない。

マジコンサークル大紹介



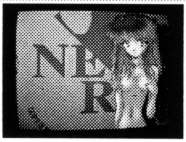
９６年当時、日本に存在する有名マジコンサークルを紹介したＣＧ集。ボタンによる分岐が可能。紹介されているサークルは、ＰＯＳＩＴＩＶＥ、ＪＯＫＥＲ、ＮＥＯ－ＧＰＣ、禁断の書の４つ。制作は、ＭＡＲＫＳとＪＯＫＥＲ…ってゆーかＲＹＵ－Ｊ。

新世紀エヴァンゲリオン DISK-00



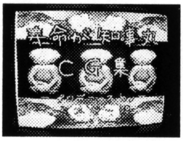
エヴァンゲリオン・コレクターズディスクより移植。初期ＥＶＡブーム時に制作され、もちろんＳＦＣ初登場。ＳＦＣはアニメ系の表示に向いているらしく、サターン版よりもグラフィック(静止画)が綺麗との噂。続編は出るのだろうか？

エヴァンゲリオン BY MAXWELL



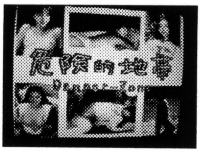
ＭＡＸＷＥＬＬが制作した、エヴァンゲリオン(アスカ)のＣＧ集。驚くべきことにＴＶの主題歌が声入りで、まる１曲入っている。音源はカセットテープからとの事。この技術は凄まじく、かなり話題を呼んだ。ＥＶＡファンじゃなくても是非見ておきたい。

寿命が知事丸ＣＧ集



香港９７をプロデュースした『ミスター陳』率いるモモゲラーズデザインが、またまたヤバイソフトを企画した。内容は死体画像集だが、コレはマズイでしょう。モノクロ調なので初心者でも大丈夫との事。好き嫌いが思いっきり別れるソフトだ。

危険的地帯 Danger-Zone



憧れの芸能人や大好きなアイドルがこんな格好を…。ＳＦＣ同人ソフトが日本一盛り上がっている某ＢＢＳで驚異的なダウンロード数を記録しているという、芸能人合成ヌードＣＧ集。制作はまたもやモモゲラーズデザイン。相変わらずヤバイ。

初心者のための SFCプログラミング講座

by Yory

●画面にBGを表示しよう！！

ＳＦＣでプログラムを作ろうと思ったときに、まず必要となるのがグラフィック関係の知識です。いくらＳＦＣのＣＰＵである６５８１６の命令を全て知っていたとしても、グラフィックチップのＰＰＵの扱い方を知らなければ画面に何も表示させることは出来ません。実行しても真っ暗なままのプログラムなど作っても、面白くないです。まずは画面にキャラクタを表示させる方法を学んで、何か画面に表示させてみましょう。

■BGを表示する手順

１．ＰＰＵのレジスタを全て初期化します。
２．キャラクタデータとスクリーンデータを設定します。
３．パレットデータを設定します。
４．ＰＰＵのＢＧ表示に関係するレジスタを設定します。

この４つが主な手順です。最初にＰＰＵのレジスタは必ず初期化しておきます。使わないレジスタを放置しておくとＰＰＵが不安定になる場合があります。どういうときに不安定になるのかはよくわかっていませんが、不安材料は取り除いておくに限ります。

次にキャラクタデータとスクリーンデータを設定します。キャラクタデータとはその名前の通りキャラクタのグラフィックデータです。キャラクタの基本のサイズは８×８ドットの大きさで、この大きさのキャラクタが敷き詰められて画面が出来上がります。キャラクタを画面に敷き詰めるときに、どこに何のキャラクターを配置するのかを決めるデータがスクリーンデータです。キャラクタデータとスクリーンデータを設定するのには、まずＶＲＡＭと呼ばれるグラフィック用のＲＡＭにそれぞれのデータを転送して、ＰＰＵにそのデータのある位置を知らせます。例えばスクリーンデータをＶＲＡＭの＄８００番地以降に送り、ＰＰＵに＄８００番地からスクリーンデータがあると知らせるといった具合です。

パレットデータとは実際に表示される色を決定するためのデータです。キャラクタデータは実際にどういう色で表示されるかというデータは持たず色番号のデータだけを持っています。パレットデータで色番号と実際の色を結び付けるのです。設定方法はＰＰＵのパレット専用のレジスタを使ってパレットＲＡＭにデータを送るという方法を取ります。

■実際のプログラム例

画面いっぱいにAの文字を敷き詰めるプログラムです。１行目から１６行目までの部分のＳＦＣ初期化部と、２９行目から７０行目までのＰＰＵ初期化ルーチンは他のプログラムでもそのまま使えますので、是非利用してください。使用したアセンブラは Tricks Assembler です。

```
001:Start
002:    sei             ;割り込み禁止
003:    clc
004:    xce             ;65816ネイティブモードへ
005:    rep   #$10      ;X、Yレジスタを16ビットに
006:    sep   #$20      ;Aレジスタを8ビットに
007:    ldx.w #$1fff
008:    txs             ;スタック領域を$1FFFに設定
009:    lda   #$8f
010:    sta   $2100     ;強制ブランキング（画面非表示）
011:    lda   #$01
012:    sta   $4200     ;パッドを有効に
013:    sta   $420d     ;高速モード
014:    stz   $420c     ;HDMAを無効に
015:
016:    jsr   InitPPU   ;PPU初期化ルーチンへ
017:    jsr   SetChr    ;キャラクタデータ設定ルーチンへ
018:    jsr   SetScr    ;スクリーンデータ設定ルーチンへ
019:    jsr   SetPal    ;パレットデータ設定ルーチンへ
020:
021:    lda   #$01
022:    sta   $2105     ;BG画面モード1
023:    lda   #$01
024:    sta   $212c     ;BG1を表示画面に指定
025:    lda   #$0f
026:    sta   $2100     ;画面表示開始
027:-   bra   -         ;無限ループ
028:
029:InitPPU
030:    ldx.w #$0       ;PPUレジスタ初期化
031:-   stz   $2101,x   ;"-"はローカルラベル
032:    stz   $2101,x
033:    inx
034:    cpx.w #$34
035:    bne   -         ;直前の"-"が参照される
036:
037:    ldx.w #$0       ;CPUレジスタ初期化
038:-   stz   $4202,x
039:    inx
040:    cpx.w #$b
041:    bne   -
042:
043:    lda   #$80      ;PPUレジスタ初期値設定
044:    sta   $2115
045:    lda   #$30
046:    sta   $2130
047:    lda   #$e0
048:    sta   $2132
049:    lda   #$ff
050:    sta   $210e
051:    sta   $210e
052:    sta   $2110
053:    sta   $2110
054:    sta   $2112
055:    sta   $2112
056:    lda   #$ff      ;CPUレジスタ初期値設定
057:    sta   $4201
058:
059:    ldx.w #$0a      ;DMAレジスタ初期化
060:-   stz   $4300,x
061:    stz   $4310,x
062:    stz   $4320,x
063:    stz   $4330,x
064:    stz   $4340,x
065:    stz   $4350,x
066:    stz   $4360,x
067:    stz   $4370,x
068:    dex
069:    bpl   -
070:    rts
071:
072:SetChr
073:    ldx.w #$0
074:    stx   $2116     ;VRAMの$0番地から転送
075:
076:    ldx.w #$0
077:-   lda   ChrData,x ;キャラクタデータ下位バイト
078:    sta   $2118     ;下位バイトをVRAMに転送
079:    inx
080:    lda   ChrData,x ;キャラクタデータ上位バイト
081:    sta   $2119     ;上位バイトをVRAMに転送
082:    inx
083:    cpx.w #$20      ;$20バイト送る
084:    bne   -
085:
086:    lda   #$0       ;BG1のキャラクタデータは
087:    sta   $210b     ;$0番地から
088:    rts
089:
090:ChrData             ;'A'のキャラクタデータ
091:    dw    $0,$0,$6,$1e,$16,$26,$7e,$c6
092:    dw    0,0,0,0,0,0,0,0
093:
094:SetScr
095:    ldx.w #$1000    ;VRAMの$1000番地
096:    stx   $2116     ;から転送
097:
098:    ldx.w #$0
099:-   lda   #$0       ;キャラクタ番号0
100:    sta   $2118     ;下位バイトをVRAMに転送
101:    lda   #$0       ;パレット番号0
102:    sta   $2119     ;上位バイトをVRAMに転送
103:    inx
104:    cpx.w #32*28    ;全画面分転送したか
105:    bne   -
106:
107:    lda   #$10      ;BG1のスクリーンアドレスは
108:    sta   $2107     ;$1000番地から
109:    rts
110:
111:SetPal
112:    lda   #$0       ;パレットRAMの$0番地
113:    sta   $2121     ;から転送
114:
115:    ldx.w #$0
116:-   lda   PalData,x ;パレットデータ
117:    sta   $2122     ;パレットデータ転送
118:    inx
119:    cpx.w #$20      ;$20バイト送る
120:    bne   -
121:    rts
122:
123:PalData             ;パレットデータ
124:    dw    0,$7fff,0,0,0,0,0,0
125:    dw    0,0,0,0,0,0,0,0
```

■PPUのBG表示に関係するレジスタ

これらはBGを表示するために、必ず設定しなければならないレジスタ群です。

▲$2105

ＳＦＣはいろいろな画面モードを持っています。回転・拡大がハードで可能なモード７を知っている方は多いでしょう。この＄２１０５でその画面モードを設定します。一般的によく使われるモードは以下の通りです。今回のプログラム例ではモード１を使用しました。このレジスタのビット０～ビット２で画面モードを設定します。

０　４色のＢＧを４枚持つモード。市販のゲームではほとんど使用されていません。
１　ＢＧ１・２は１６色、ＢＧ３は４色で合計３枚のＢＧを持つモード。
３　ＢＧ１は２５６色、ＢＧ２は１６色で合計２枚のＢＧを持つモード。
７　回転・拡大が可能な２５６色のＢＧを１枚持つモード。

＄２１０５のビット３はＢＧ３の優先順位です。モード１でこのビットが立っているとＢＧ３・ＢＧ１・ＢＧ２の順の優先順位になります。このビットが立っていないときは、ＢＧ１・ＢＧ３・ＢＧ２の順の優先順位になります。モード１以外ではこのビットは使用しません。

▲$212C

このレジスタで何を画面に表示するか指定します。ビット０はＢＧ１、ビット１はＢＧ２、ビット２はＢＧ３、ビット３はＢＧ４、ビット４はスプライトが割り当てられていてそれぞれビットを立てると画面に表示されるようになります。

▲$2100

このレジスタで画面の明るさ・画面表示または非表示を指定します。ビット０からビット３は画面の明るさです。＄Ｆが最も明るく、＄０が最も暗い値です。ビット７は画面を表示するかどうか指定するビットで、立てると画面を非表示にします。

■キャラクタデータ

キャラクタデータはグラフィックのデータです。ＳＦＣがいろいろな色数のＢＧを扱えることは前に説明しましたが、それぞれの色数でキャラクタデータの構造が違います。それではそれぞれの構造を見ていくことにしましょう。

▲4色のキャラクタデータの構造

[０行目のプレーン０] [０行目のプレーン１]
[１行目のプレーン０] [１行目のプレーン１]
[２行目のプレーン０] [２行目のプレーン１]
・・・
[７行目のプレーン０] [７行目のプレーン１]

４色のキャラクタの場合８×８ドットのキャラクタ１つで１６バイトです。色番号はプレーン０のビット×１＋プレーン１のビット×２で決まります。例えば、プレーン０の０行目が２進数で００１１００１１、プレーン１の０行目が２進数で００００１１１１のとき、０行目の色番号は００１１２２３３となります。色番号０は透明色になるので、実質的に使える色数は３色です。

▲16色のキャラクタデータの構造

[0行目のプレーン0] [0行目のプレーン1]
・・・
[7行目のプレーン0] [7行目のプレーン1]
[0行目のプレーン2] [0行目のプレーン3]
・・・
[7行目のプレーン2] [7行目のプレーン3]

１６色のキャラクタは８×８ドットのキャラクタ１つで３２バイトです。色番号はプレーン０のビット×１＋プレーン１のビット×２＋プレーン２のビット×４＋プレーン３のビット×８で決まります。４色のキャラクタデータを２つくっつけたような構造です。

▲２５６色のキャラクタデータの構造（モード７は別の構造）

[0行目のプレーン0] [0行目のプレーン1]
・・・
[7行目のプレーン0] [7行目のプレーン1]
[0行目のプレーン2] [0行目のプレーン3]
・・・
[7行目のプレーン2] [7行目のプレーン3]
[0行目のプレーン4] [0行目のプレーン5]
・・・
[7行目のプレーン4] [7行目のプレーン5]
[0行目のプレーン6] [0行目のプレーン7]
・・・
[7行目のプレーン6] [7行目のプレーン7]

２５６色のキャラクタは８×８ドットのキャラクタ１つで６４バイトです。１６色のキャラクタデータを２つくっつけたような構造です。

▲＄２１０Ｂ・＄２１０Ｃ

このレジスタを使ってＶＲＡＭのどこにキャラクタデータがあるかを指定します。＄２１０Ｂの下位４ビットがＢＧ１、上位４ビットがＢＧ２、＄２１０Ｃの下位４ビットがＢＧ３、上位４ビットがＢＧ４のキャラクタアドレスを示します。実際のアドレスに直すには＄１０００を掛けます。例えば＄２１０Ｂに＄３５を書いたとすると、ＢＧ１のキャラクタアドレスは＄５０００、ＢＧ２のキャラクタアドレスは＄３０００になります。ＳＦＣのＶＲＡＭは＄０〜＄７ＦＦＦなので０〜７が有効範囲です。

▲キャラクタ番号

ＶＲＡＭに送られたキャラクタには番号が付けられます。例えば１６色のときは、キャラクタアドレスからの３２バイトが０番、次の３２バイトが１番というように番号が付けられます。キャラクタ番号は１０２３番までです。

■スクリーンデータ

▲スクリーンデータの構造

スクリーンデータは画面のどこに何のキャラクタを配置するかを決めるデータです。ＳＦＣのスクリーンは横３２×縦３２キャラクタでそのうち表示されるのは横３２×縦２８キャラクタです。１キャラクタは８×８ドットなので大きさは横２５６×縦２２４ドットということになります。スクリーンデータの構造を以下に示します。

[0行目の0番目のキャラクタ] ・・・ [0行目の３１番目のキャラクタ]

[１行目の０番目のキャラクタ]・・・[１行目の３１番目のキャラクタ]
・・・
[３１行目の０番目のキャラクタ]・・・[３１行目の３１番目のキャラクタ]

１つのキャラクタにつき１ワードを使います。ビット０～ビット９までがキャラクタ番号で、ビット１０～ビット１２がパレット番号、ビット１４・ビット１５はそれぞれ横反転フラグと縦反転フラグです。

▲$2107～$210A

これらのレジスタを使ってＶＲＡＭのどこにスクリーンデータがあるかを指定します。＄２１０７がＢＧ１、＄２１０８がＢＧ２、＄２１０９がＢＧ３、＄２１０ＡがＢＧ４に対応します。スクリーンデータ位置はビット２～ビット７で指定します。実際のアドレスに直すには＄４００を掛けます。例えば＄２１０７に＄２４を書いたとするとＢＧ１のスクリーンアドレスは＄２４００になります。

■パレットデータ

▲パレットデータの構造

パレットデータはビット０～ビット４で赤、ビット５～ビット９で緑、ビット１０～ビット１４で青を表します。

ＳＦＣはパレットデータのためのＲＡＭを持っています。このＲＡＭの大きさは２５６ワードで、１ワードで１つの色を表すので最大２５６色まで発色することができます。１６色のＢＧの場合、＄０～＄Ｆの１６ワードがパレット番号０、次の１６ワードがパレット番号１・・・と８つのパレットが使えます。４色のＢＧの場合、＄０～＄３の４ワードがパレット番号０、次の４ワードがパレット番号１・・・となり使えるパレットは同じ様に８つです。２５６色のＢＧの場合は２５６色のパレットが１つだけです。複数の色数を扱えるＢＧ画面モードのときは、重なった部分は共用となります。

▲$2121

このレジスタでパレットＲＡＭに書き込むアドレスを設定します。単位はワードです。

▲$2122

このレジスタでパレットＲＡＭに書き込みます。下位バイト・上位バイトの順に書き込んで下さい。

■VRAMへのデータ転送

ＢＧを表示するためにはＶＲＡＭにキャラクタデータやスクリーンデータを転送しなければなりません。ここではＶＲＡＭにデータを転送するためのＰＰＵレジスタについて説明します。

▲$2116

このレジスタでデータを転送するＶＲＡＭのアドレスを設定します。単位はワードです。ＳＦＣはＶＲＡＭを＄０～＄７ＦＦＦの３２Ｋワード持っています。

▲$2118・$2119

このレジスタに書き込むことでデータをＶＲＡＭに転送します。アドレスは自動的にインクリメントされます。

▲VRAMにデータを転送するプログラム例

この例はVRAMのアドレス＄２０００以降に data からの＄１０００バイトを転送する例です。Aレジスタを１６ビットモードにして、２バイトづつ送っているのが前のプログラム例と違うところです。

```
      rep    #$30        ;A、X、Yレジスタを１６ビットに
      ldx.w #$2000
      stx    $2116       ;VRAM転送先を＄２０００に
      ldx.w #$0
-     lda    data,x
      sta    $2118       ;VRAMに書き込む
      inx               ;Xに１を足す
      inx               ;2バイト転送したのでもう１度
      cpx.w #$1000
      bne    -           ;＄１０００バイト送ったか
```

■終わりに

駆け足で説明してきましたが、ＢＧの表示の方法は大体理解できたでしょうか。要望があればもっと様々なＳＦＣのテクニックを紹介していこうと思います。

ＳＦＣの新作はもうほとんど出ない状況で、残念ながら商業的にはもう終わってしまっています。しかし、ＳＦＣの素晴らしいグラフィック機能の使用法はほとんど解明され、今までブラックボックスだった音源部もパワーのある人たちによって徐々に明らかになってきています。本気でＳＦＣの同人ソフトを作るなら今ではないでしょうか。

おまけ

●ＳＦＣのＢＧ画面の謎

ＳＦＣのＢＧキャラクタとスプライトキャラクタを同じＹ座標のラインに表示してみるとちょっと変わったことに気がつきます。キャラクタが縦に１ドットずれて表示されるのです。つまりスプライトのＹ座標とＢＧのＹ座標は１ドットずれているのです。

どちらがずれているか調べてみたところＢＧ画面が１ドット下にずれているようでした。つまり、ＢＧ画面が表示されているＹ座標の範囲は０～２２３の範囲ではなくて１～２２４の範囲が表示されているのです。

このことが画面にどういう影響を与えるかというと、ＢＧの一番上の１ラインが表示されず、一番下に不要な１ラインが表示されてしまうということになります。ＳＦＣの１ドットは結構大きいので１ラインでも不要なグラフィックが表示されてしまうと目立ってしまいます。

これを回避するにはＹのスクロールレジスタに－１の値を設定しておきます。例えばＢＧ１の場合だと＄２１０Ｅに＄ＦＦＦＦを設定します（＄ＦＦの2度書き）。こうしておけばＢＧは１ドット上にスクロールし、画面にはちょうどＹ座標が0～２２３の範囲が表示されることになります。

なぜかＢＧ画面の一番下のラインが変な表示になっていると悩んでいる方は是非このテクニックを試してみて下さい。

霧島 幸史 プレゼンツ

霧斷の書

◆ GB総集編（ポケモン&たまごっち）◆

WRITTEN BY 霧島 幸史 + ロレント大尉

ポケットモンスター（赤）&（緑）&（青）&（黄）

こんにちは霧ちゃんです。N64「ポケモンスタジアム」や「ポケットピカチュウ」等 発売されてかなり経つのにもかかわらずポケモンは未だに人気は高いですね。総集編ということで創刊号の物に新たに探したものを加えてみました。

ポケモン図鑑すべてモンスターがうまる ポケモン認定書がもらえる!ゲームフリーク開発室へ行くと賞状がもらえるニョ!!	01FF8ED2 01FFA0D2
おこづかい 10 進法（逆になってる） xx を全て 99 にすると最大	00XXCBD2 00XXCCD2 00XXCDD2
スロットコイン最大 xx を全て 99 にすると最大	00XX23D5 00XX24D5
プレイ時間（時） （分）	01XX7ED9 01XX7FD9

すべてのバッジがすべてそろう	00FFD5D2
戦う相手を選べる（敵キャラがバグるが問題なし・モンスター一覧表参照）	01XXBFCF
戦った時もらえる経験値(逆になってる)	01XX45CF 01XX46CF
敵が出現しない	010101D1
持ち物 1 アイテム種類（一覧表参照）	01XXA2D2
アイテムの数	01XXA3D2
持ち物 2 アイテム種類（一覧表参照）	01XXA4D2
アイテムの数	01XXA5D2

状態一覧表

00	ふつう	08	どく	20	こおり	80	ふつう
01	ねむり	10	やけど	40	まひ		

1 匹目のモンスター

モンスターのレベル	01XX4CD1
モンスターの変化	01XX24D1
モンスターの状態	01XX2FD1
モンスターの経験値（逆になってる）	01XX39D1 01XX3AD1 01XX3BD1
1 匹目のモンスターの現 HP	01XX2CD1 01XX2DD1
1 匹目のモンスター上限 （HP999 まで）03/E7 が最大	01XX4DD1 01XX4ED1
モンスターの攻撃力	01034FD1 01E750D1
モンスターの防御力	010351D1

	01E754D1
モンスターのすばやさ	010353D1 01E754D1
モンスターの特殊	010355D1 01E756D1
モンスターの技 1	01XX33D1
モンスターの技 2	01XX34D1
モンスターの技 3	01XX35D1
モンスターの技 4	01XX36D1
戦闘中に使う技 1 の PP 減らない	01XX48D1
戦闘中に使う技 2 の PP 減らない	01XX49D1
戦闘中に使う技 3 の PP 減らない	01XX4AD1
戦闘中に使う技 4 の PP 減らない	01XX4BD1

2 匹目のモンスター

モンスターのレベル	01XX78D1
モンスターの変化	01XX25D1
モンスターの状態	01XX5BD1
モンスターの経験値（逆になってる）	01XX65D1 01XX66D1 01XX67D1
2 匹目のモンスターの現 HP	01XX58D1 01XX59D1
2 匹目のモンスター上限 （HP999 まで）	010379D1 01E77CD1
モンスターの攻撃力	01037BD1 01E77CD1
モンスターの防御力	01037DD1

	01E77ED1
モンスターのすばやさ	01037FD1 01E780D1
モンスターの特殊	010381D1 01E782D1
モンスターの技 1	01XX5FD1
モンスターの技 2	01XX60D1
モンスターの技 3	01XX61D1
モンスターの技 4	01XX62D1
戦闘中に使う技 1 の PP 減らない	01XX74D1
戦闘中に使う技 2 の PP 減らない	01XX75D1
戦闘中に使う技 3 の PP 減らない	01XX76D1
戦闘中に使う技 4 の PP 減らない	01XX77D1

※モンスターの強さ etc を″999″にしてもレベルアップすると元に戻りますが、最初からレベル 99 にしておけば 2 度と変わることはありません。
※2 桁以上改造コードがある場合は数字が逆になってます。

モンスター技リスト①

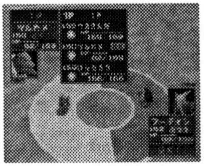
☆は戦闘以外で使えるコマンドです。

00	なし
01	はたく
02	からてチョップ
03	おうふくビンタ
04	れんぞくパンチ
05	メガトンパンチ
06	ネコにこばん
07	ほのおのパンチ
08	れいとうパンチ
09	かみなりパンチ
0A	ひっかく
0B	はさむ
0C	ハサミギロチン
0D	かまいたち
0E	つるぎのまい
0F	いあいぎり
10	かぜおこし
11	つばさでうつ
12	ふきとばし
13	そらをとぶ
14	しめつける
15	たたきつける
16	つるのムチ
17	ふみつけ
18	にどげり
19	メガトンキック
1A	とびげり
1B	まわしげり
1C	すなかけ
1D	ずつき
1E	つのでつく
1F	みだれづき
20	つのドリル
21	たいあたり

22	のしかかり
23	まきつく
24	とっしん
25	あばれる
26	すてみタックル
27	しっぽをふる
28	どくばり
29	ダブルニードル
2A	ミサイルばり
2B	にらみつける
2C	かみつく
2D	なきごえ
2E	ほえる
2F	うたう☆
30	ちょうおんぱ
31	ソニックブーム
32	かなしばり
33	ようかいえき
34	ひのこ
35	かえんほうしゃ
36	しろいきり
37	みずでっぽう
38	ハイドロポンプ
39	なみのり
3A	れいとうビーム
3B	ふぶき
3C	サイケこうせん
3D	ふぶき
3E	バブルこうせん
3F	はかいこうせん
40	つつく
41	ドリルくちばし
42	じごくぐるま
43	けたぐり

44	カウンター
45	ちきゅうなげ
46	かいりき
47	すいとる
48	メガトレイン
49	やどりぎのタネ
4A	せいちょう
4B	はっぱカッター
4C	ソーラービーム
4D	どくのこな
4E	しびれごな
4F	ねむりごな
50	はなびらのまい
51	いとをはく
52	りゅうのいかり
53	ほのおのうず
54	でんきショック
55	10マンボルト
56	でんじは
57	かみなり
58	いわおとし
59	じしん☆
5A	じわれ
5B	あなをほる
5C	どくどく
5D	ねんりき
5E	サイコキネシス
5F	さいみんじゅつ
60	ヨガのポーズ
61	こうそくいどう
62	でんこうせっか
63	いかり
64	テレポート
65	ナイトヘッド

66	ものまね☆
67	いやなおと
68	かげぶんしん
69	じこさいせい
6A	かたくなる
6B	ちいさくなる
6C	えんまく
6D	あやしいひかり
6E	からにこもる
6F	まるくなる
70	バリア
71	ひかりのかべ
72	くろいきり
73	リフレクター
74	きあいだめ
75	がまん
76	ゆびをふる
77	オウムがえし
78	じばく
79	タマゴばくだん
7A	したでなめる
7B	スモッグ☆
7C	ヘドロこうげき
7D	ホネこんぼう
7E	だいもんじ
7F	たきのぼり



アイテムリスト

00	なし
01	マスターボール
02	ハイパーボール
03	スーパーボール
04	モンスターボール
05	タウンマップ
06	じてんしゃ
07	?????
08	サファリボール
09	ポケモンずかん
0A	つきのいし
0B	どくけし
0C	やけどなおし
0D	こおりなおし
0E	ねむけざまし
0F	まひなおし
10	かいふくの薬
11	まんたんの薬
12	すごいキズ薬
13	いいキズ薬

14	キズ薬
15	グレーバッジ
16	ブルーバッジ
17	オレンジバッジ
18	レインボーバッジ
19	ピンクバッジ
1A	ゴールドバッジ
1B	クリムゾンバッジ
1C	グリーンバッジ
1D	あなぬけのヒモ
1E	むしよけスプレー
1F	ひみつのコハク
20	ほのおのいし
21	かみなりのいし
22	みずのいし
23	マックスアップ
24	タウリン
25	ブロムヘキシン
26	インドメタシン
27	リゾチウム

28	ふしぎなあめ
29	こうらのカセキ
2A	かいのカセキ
2B	ひみつのカギ
2C	?????
2D	ひきかえけん
2E	ヨクアタール
2F	リーフのいし
30	カードキー
31	きんのたま
32	ポイントアップ
33	ピッピにんぎょう
34	なんでもなおし
35	元気のかけら
36	元気のかたまり
37	エフェクトガード
38	シルバースプレー
39	ゴールドスプレー
3A	クリティカッター
3B	コイン

3C	おいしいみず
3D	サイコソーダ
3E	ミックスオレ
3F	ふねのチケット
40	きんのいれば
41	プラスパワー
42	ディフェンダー
43	スピーダー
44	スペシャルアップ
45	コインケース
46	おとどけもの
47	ダウジングマシン
48	シルフスコープ
49	ポケモンのふえ
4A	エレベータのかぎ
4B	がくしゅうそうち
4D	いいつりざお
4E	すごいつりざお
4F	ポイントアップ
53	PPマックス

幻のモンスターをゲットしましョー　これで貴方も裏トレーナー!!

今回はどんなモンスターでも図鑑に載せつつ仲間にしてしまおうと言うちょっと贅沢なコードを教えます。

最初からプレイする人の場合

①ゲームをスタートして、トキワシティに行く途中でもらえる「キズ薬」を入手した後セーブします。

②X－Tの改造コード「0101A2D2」と「0163A3D2」を入力して「キズ薬」を「マスターボール」９９個に変えてセーブします。

③その後「01ｘｘBFCF」を入力し、ゲームをロードした後、X－Tのスイッチを「ACTION」にして敵が出るのを待ちます。(ｘｘの数値は、モンスター・リストを参照して下さい。④モンスターと遭遇すると、グラフィックはバグっていますが、捕まえると元の形になるで問題ありません。後は、いきなり「マスターボール」を使えば総てのモンスターが貴方のものになります。

冒険途中の人の場合

①いらないアイテム(どくけし等)を1つだけ残し、他の所有しているアイテムを全部パソコンに預けます。

②X－Tの改造コード「0101A2D2」と「0163A3D2」を入力して「キズ薬」を「マスターボール」９９個にします。

参考	アイテムの種類	アイテムの数
1段目	01ｘｘA2D2	01ｘｘA3D2
2段目	01ｘｘA4D2	01ｘｘA5D2
3段目	01ｘｘA6D2	01ｘｘA7D2

③後は「最初からプレイする人の場合」と同じです。冒険に必要なアイテムは引き出しても構いません。

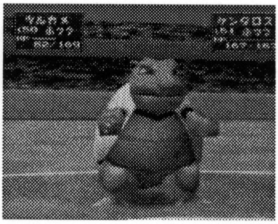
＊注意：X－Tのスイッチを「ACTION」にしたままセーブすると、データーが消える場合があります。

ポケモンリスト（ポケモンNo／モンスター名／改造コード　の順）

001・フシギダネ・99
002・フシギソウ・09
003・フシギバナ・9A
004・ヒトカゲ・B0
005・リザード・B2
006・リザードン・B4
007・ゼニガメ・B1
008・カメール・B3
009・カメックス・1C
010・キャタピー・7B
011・トランセル・7C
012・バタフリー・7D
013・ビードル・70
014・コクーン・71
015・スピアー・72
016・ポッポ・24
017・ピジョン・96
018・ピジョット・97
019・コラッタ・A5
020・ラッタ・A6
021・オニスズメ・05
022・オニドリル・23
023・アーボ・6C
024・アーボック・2D
025・ピカチュウ・54
026・ライチュウ・55
027・サンド・60
028・サンドパン・61
029・ニドラン♀・0F
030・ニドリーナ・A8
031・ニドクイン・10
032・ニドラン♂・03
033・ニドリーノ・A7
034・ニドキング・07
035・ピッピ・04
036・ピクシー・8E
037・ロコン・52
038・キュウコン・53
039・プリン・64
040・プクリン・65
041・ズバット・6B
042・ゴルバット・82
043・ナゾノクサ・B9
044・クサイハナ・BA
045・ラフレシア・BB
046・パラス・6D
047・パラセクト・2E
048・コンパン・41
049・モルフォン・77
050・ディグダ・3B
051・ダグトリオ・76
052・ニャース・4D
053・ペルシアン・90
054・コダック・2F
055・ゴルダック・80
056・マンキー・39
057・オコリザル・75
058・ガーディ・21
059・ウインディ・14
060・ニョロモ・47
061・ニョロゾ・6E
062・ニョロボン・6F
063・ケーシィ・94
064・ユンゲラー・26
065・フーディン・95
066・ワンリキー・6A
067・ゴーリキー・29
068・カイリキー・7E
069・マダツボミ・BC
070・ウツドン・BD
071・ウツボット・BE
072・メノクラゲ・18
073・ドククラゲ・9B
074・イシツブテ・A9
075・ゴローン・27
076・ゴローニャ・31
077・ポニータ・A3
078・ギャロップ・A4
079・ヤドン・25
080・ヤドラン・08
081・コイル・AD
082・レアコイル・36
083・カモネギ・40
084・ドードー・46
085・ドードリオ・74
086・パウワウ・3A
087・ジュゴン・78
088・ベトベター・0D
089・ベトベトン・88
090・シェルダー・17
091・パルシェン・8B
092・ゴース・19
093・ゴースト・93
094・ゲンガー・0E
095・イワーク・22
096・スリープ・30
097・スリーパー・81
098・クラブ・4E
099・キングラー・8A
100・ビリリダマ・06
101・マルマイン・8D
102・タマタマ・0C
103・ナッシー・0A
104・カラカラ・11
105・ガラガラ・91
106・サワムラー・2B
107・エビワラー・2C
108・ベロリンガ・0B
109・ドガース・37
110・マタドガス・8F
111・サイホーン・12
112・サイドン・01
113・ラッキー・28
114・モンジャラ・1E
115・ガルーラ・02
116・タッツー・5C
117・シードラ・5D
118・トサキント・9D
119・アズマオウ・9E
120・ヒトデマン・1B
121・スターミー・98
122・バリヤード・2A
123・ストライク・1A
124・ルージュラ・48
125・エレブー・35
126・ブーバー・33
127・カイロス・1D
128・ケンタロス・3C
129・コイキング・85
130・ギャラドス・16
131・ラプラス・13
132・メタモン・4C
133・イーブイ・66
134・シャワーズ・69
135・サンダース・68
136・ブースター・67
137・ポリゴン・AA
138・オムナイト・62
139・オムスター・63
140・カブト・5A
141・カブトプス・5B
142・プテラ・AB
143・カビゴン・84
144・フリーザー・4A
145・サンダー・4B
146・ファイヤー・49
147・ミニリュウ・58
148・ハクリュー・59
149・カイリュー・42
150・ミュウツー・83
151・ミュウ・15







タマゴっち

1匹目

キャラチェンジ	00XX00D0
ねんれい（99まで）	00XX06D0
たいじゅう（99まで）	00XX07D0
おなか（04まで）	00XX08D0
ごきげん（04まで）	00XX09D0
からだ（04まで）	00XX0AD0
しつけ（04まで）	00XX0BD0
おつむ（04まで）	00XX0CD0
ウンチ（04まで）	00XX0ED0

2匹目

キャラチェンジ	00XX00D1
ねんれい（99まで）	00XX06D1
たいじゅう（99まで）	00XX07D1
おなか（04まで）	00XX08D1
ごきげん（04まで）	00XX09D1
からだ（04まで）	00XX0AD1
しつけ（04まで）	00XX0BD1
おつむ（04まで）	00XX0CD1
ウンチ（04まで）	00XX0ED1

3匹目

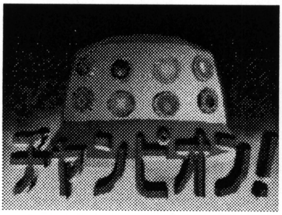
キャラチェンジ	00XX00D2
ねんれい（99まで）	00XX06D2
たいじゅう（99まで）	00XX07D2
おなか（04まで）	00XX08D2
ごきげん（04まで）	00XX09D2
からだ（04まで）	00XX0AD2
しつけ（04まで）	00XX0BD2
おつむ（04まで）	00XX0CD2
ウンチ（04まで）	00XX0ED2

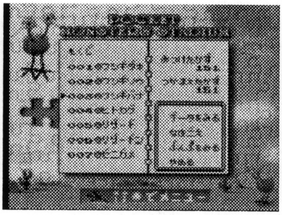
GBたまごっち キャラクター一覧表

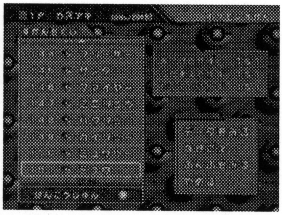
00	なし
01	タマゴ
02	べビっち
03	しろべビっち
04	まるっち
05	とんまるっち
06	たまっち
07	とんがりっち
08	くちたまっち
09	はしたまっち
0A	まめっち
0B	みみっち
0C	ぎんじろっち
0D	ポチっち
0E	ますくっち
0F	ズキっち
10	くちぱっち
11	はしぞーっち
12	にょろっち
13	くさっち
14	たらこっち
15	たこっち
16	おやじっち
17	せきとりっち
18	サム

たまごっちレース

順位	000XD0D5
日数	00XX91D4
時計	00XX90D4







SPECIAL THANKS くすぴょん楠田uki & 鶴見 和昭

POSITIVE総集編 特別企画

霧ちゃんの特選改造コード集

WRITTEN BY 霧ちゃん

今回はPOSITIVE総集編にちなんで、禁断の書から封印を解きました！
今まで自分で探し出した数々のコードから苦労して探した面白い、特選のコードをよりすぐり選びました。ここに載っているほとんどのコードは今までPOSITIVEにしか載せてませんのでゲームテ○クとかのSFCコード集には載っていないものばかりです。これを読んでまた、SFCを押し入れから引っ張り出してみるのはいかがでしょうか？

SFC ストリートファイター2 特選コード

技名／PAR (DEAD CODE

空中必殺技（連発モード）／00CE-0E10
空中必殺技（単発モード）／0186-6300
タメなしモード／01B8-4544
超高速モード ／0180-756A
超低速モード／0180-716A
タイム設定（XX=00~63）／0782-DFXX
最後まで相手が リュウ／00CB-6795
最後まで相手が ケン／00CB-67C0
最後まで相手が ホンダ／00CB-67C6
最後まで相手が チュンリー／00CB-6799
最後まで相手が ブランカ／00CB-6794
最後まで相手が ザンギエフ／00CB-67CB
最後まで相手が ガイル／00CB-67C7
最後まで相手が バイソン／00CB-67BF
最後まで相手が サガット／00CB-67CA
最後まで相手が ベガ／00CB-67A3
色チェンジ 1／00CD-2E01
色チェンジ 2／00CD-2E11
色チェンジ 3／00CD-2E10
色チェンジ 4／00CD-2610
ボタンを押している時だけ超高速／0180-75D5
背景が消える／00E9-A7A9
CAPCOMの文字にモザイク／0080-251E
箱などが動く／0088-B6B0
敵が出るステージを間違う／00CB-668E
一撃勝負／00CB-A69E
路地裏格闘モード／00A7-00F0
自キャラがステージのキャラになる／00CB-694B
ゾンビモード／0197-4346
貫通弾／01F9-0DAF
防御音が変／00DE-6250
1Pが超低速2Pが超高速になる／0180-516A
1Pが超高速2Pが超低速になる／0180-656A
2回目から十字キーで必殺技が出る／01B6-D244
ガードできない／0181-A56A

リュウ&ケン

波動拳のかまえが 燃える／01C0-254D
波動拳 勝ちポーズ（リュウ）／01C0-2547
波動拳 勝ちポーズ（ケン）／01C0-2580
波動拳のかまえが 片手挙げ／01C0-2548
波動拳のかまえが 引き分けのポーズ／01C0-2549
波動拳のかまえが のたうつ／01C0-254A
波動拳のかまえが 一回転／01C0-25EB
波動拳のかまえが 倒れる／01C0-252E
波動拳のかまえが 昇竜拳／01C0-2576
波動拳のかまえが 投げのポーズ／01C0-257D
波動拳のかまえが 竜巻旋風脚／01C0-257B
波動拳のかまえが 地獄車（ケン）／01C0-257F
波動拳のかまえが エンディング／01C0-2585
波動拳のかまえが しびれる／01C0-2536
昇竜拳のポーズが 竜巻旋風脚／01C0-807A
昇竜拳のポーズが 波動拳のたま／01C0-8080
昇竜拳のポーズが 背負い投げ／01C0-807B
昇竜拳のポーズが 地獄車 ／01C0-807F
昇竜拳のポーズが 垂直キック ／01C0-8072
隙無し波動拳／01C0-4246
超高速波動拳（強）／079B-C1F0
波動昇竜拳／01C0-454F
竜巻旋風脚の最初が昇竜拳／01C1-9976
竜巻旋風脚の途中が昇竜拳／01C1-BB74
竜巻旋風脚の最後が昇竜拳／01C1-D576
永久竜巻旋風脚／01C1-C346
画面の端まで昇竜拳／01C0-F204
昇竜波動拳／01C0-8943
完全無敵昇竜拳／01C1-4176
上昇しない昇竜拳／01C0-C2B5
上昇しまくり昇竜拳／01C0-C544
下降しまくり昇竜拳／01C0-7549
変色反転昇竜拳／01C0-D244
テレポート昇竜拳／00CB-867B

E・ホンダ

最強ダッシュ頭突き（弱）／01C4-9A41
前に飛ばないスーパー頭突き／01C4-C94A
テレポート頭突き／01C5-5344
百烈張り手でスピードアップ／01C5-E17F

チュンリー

3種類のスピニングバードキック／01D5-FA2A
最強ダッシュスピニングバードキック／01D5-D946
空中キックが百烈キックに／01D4-628E

ダルシム

停止ヨガファイヤー／01F8-EA46
モーションが速いヨガファイヤー／01E5-8D46
出しながら動けるヨガフレイム／01E5-894F
ずっと続くヨガフレイム／01F9-AD46

ブランカ
止まらないローリング／01C8－DA46
少しだけ進んでバーチカルローリング／01C9－8D76
全く進まないでバーチカルローリング／01C9－4D76
途中からスピードアップローリング／01C9－A976
電撃バーチカルローリング／01C9－7A76
ローリング噛み付き透明人間／01C8－C246
電撃使うとコンピュータモードになる／01C9－FD76

ガイル
超サマーソルトキック／01D0－F544
ソニックの構えが燃える／01D0－A54D
ソニックの構えが真正面を向く／01D0－A547
ソニックの構えが髪をセット／01D0－A548
ソニックの構えがオーマイゴッド／01D0－A549
ソニックの構えがのたうつ／01D0－A54A
ソニックの構えが倒れる／01D0－A52E
ソニックの構えがサマーソルトキック／01D0－A576
ソニックの構えが消える／01D0－A57D
ソニックの構えがフライングメイヤー／01D0－A578
ソニックの構えがスープレックス／01D0－A57B
ソニックの構えがジュードスルー／01D0－A57A
ソニックの構えがピヨる／01D0－A534
ソニックの構えがしびれる／01D0－A536

SFC ストリートファイター2ターボ 特選コード

技名／PAR（DEAD CODE）

タメなしモード／C133－6A04
超高速弾 ／C19C－A9F0
超低速弾／C19C－A9F1
停止弾／019C－BDF2
貫通弾／C19D－3D46
飛び道具に向かい風が吹く／C19C－A953
地震モード／C1DC－BDFF
相手通り抜けモード／C05B－C76A

リュウ・ケン
勝ちポーズで波動拳／C155－C647
隙無し波動拳／C155－DE4D
変色ライジング波動拳／C156－6D44
縦分身昇竜拳／C156－6D46
完全無敵昇竜拳／C156－FDE9

E・ホンダ
最強ダッシュ頭突き／C15B－694E
最強ダッシュ百貫落とし／C15A－F146

ダルシム
最強ダッシュヨガファイヤー／C17C－BDFF
速いヨガフレイム／C17C－D9FF
連続ヨガフレイム／C17C－D84E

サガット
無敵の長いアッパーカット／C3BB－8A44

SFC スーパーストリートファイター2 特選コード

技名／PAR（DEAD CODE）
ケンばっかり出る／C055－6946
地震モード／C1D0－BD11
貫通弾（DJ・ダルシム・ガイル・サガット・春麗）
／C1CE－7546
停止弾（DJ・ダルシム・ガイル・サガット・春麗）
／C1CE－824D

リュウ・ケン
隙無し波動拳／C10C－EB43
2回目から波動昇竜拳／C10C－CB74
（※倒したらスイッチを一度オフにすること）
停止弾（リュウ）／C1CC－0946
停止弾（ケン）／C1CA－E246
貫通弾／C1CC－2946
竜巻旋風脚の最初が昇竜拳／C10E－C778
竜巻旋風脚の途中が昇竜拳／C10E－DD74
竜巻旋風脚の最後が昇竜拳／C10E－F778
昇竜拳の降りてくる時飛び道具玉／C10E－5D12
波動拳のかまえが しゃがみガード／C10C－D9F2
波動拳のかまえが 昇竜拳／C10C－D945
波動拳のかまえが 竜巻旋風脚／C10C－D912

春麗
百烈キックしながら気孔拳／C176－5A8D
隙無し気孔拳／C176－8146
気孔拳の飛距離アップ／C1CE－5942
超空中スピニッグバード／C172－9C64

ガイル
隙無しソニックブーム／C120－1D46
サマーソルトで必ず敵の体力が減る／C120－7D11
超低空サマーソルト／C120－8646

ダルシム
ヨガテレポドリームワールド／C185－DE46
とにかくヨガテレポ／C185－EF40

ブランカ
ローリングやると必ず敵の体力が減る／C11A－197D
電撃ローリングアタック／C11A－1914

T・ホーク
超スピードコンドルダイブ／C19D－A931

サガット
超タイガーアッパーカット／C1BA－334E
秒殺タイガーアッパーカット／C1BA－33DA

ベガ
隙無しダブルニープレス／C1B2－BD4E
サイコクラッシャーやると必ず敵の体力が減る
／C1B2－3D70
（※倒したらスイッチを一度オフにすること）

SFC ストリートファイターZERO2 特選コード

技名／**X－T・PAR**
さくらの波動拳が大きくなる／7E0C3C0X（1P用）
／7E0E3C0X（2P用）
X＝1は中ぐらい　X＝2は大きい
※波動拳の飛ぶ距離が短くなるので注意!!
飛び道具の色が変わる／7E0C14XX（1P用）
7E0E14XX（2P用）　XX＝01～FFまで
飛び道具が見えなくなる／7E0C1501（1P用）
7E0E1501（2P用）

※ここから先は1P側しかならないニョ！
バーディのスーパーコンボ〝ブルリベンジャー〟を出す時
光らずにいきなり出せる／7E210307
ソドムの〝ブツメツバスター〟の空振りした時のポーズが
ゼロカウンターになる　7E20F402

ダン最強化計画（1Pのみ）

7E0C2D03　ダンの〝我道拳〟が画面の端まで飛ぶ

7E20FE72
7E20FF0D　ダンの〝前転挑発〟の前転部分が〝必勝無頼拳〟レベル3になる

7E2100CC
7E21010A　ダンの〝後転挑発〟の後転部分が〝晃竜烈火〟レベル3になる
※どちらもフィニッシュで当たるとカッコイイ

リュウ

7E20DEE2
7E20DF08　竜巻旋風脚の出始めが真空竜巻3

7E20E0E2
7E20E108　竜巻旋風脚の降り際が真空竜巻3

※弱と中と強の竜巻がなるけど空中竜巻はならない

7E20E2E2
7E20E308　竜巻旋風脚弱が真空竜巻3になる

7E20E4E2
7E20E508　竜巻旋風脚中が真空竜巻3になる

7E20E6E2
7E20E708　竜巻旋風脚強が真空竜巻3になる

7E20EAE2
7E20EB08　空中竜巻弱の出始めが真空竜巻3

7E20ECE2
7E20ED08　空中竜巻中の出始めが真空竜巻3

7E20EEE2
7E20EF08　空中竜巻強の出始めが真空竜巻3

ケン

7E210CAA
7E210D0B　〝前方転身〟弱が〝昇竜裂破〟1に変わる

7E210EEC
7E210F0B　〝前方転身〟中が〝昇竜裂破〟2に変わる

7E21102E
7E21110C　〝前方転身〟強が〝昇竜裂破〟3に変わる

7E20DCAA
7E20DD0B　〝昇竜拳〟弱が〝昇竜裂破〟1に変わる

7E20DEEC
7E20DF0B　〝昇竜拳〟中が〝昇竜裂破〟2に変わる

7E20E02E
7E20E10C　〝昇竜拳〟強が〝昇竜裂破〟3に変わる

7E2106AA
7E21070B　地上竜巻弱のし始めが昇竜裂破1に

7E2108EC
7E21090B　地上竜巻中のし始めが昇竜裂破2に

7E210A2E
7E210B0C　地上竜巻強のし始めが昇竜裂破3に

7E20E6AA
7E20E70B　地上竜巻弱の回転中が昇竜裂破1に

7E20E8EC
7E20E90B　地上竜巻中の回転中が昇竜裂破2に

7E20EA2E
7E20EB0C　地上竜巻強の回転中が昇竜裂破3に

7E20E42E
7E20E50C　地上竜巻の降り際昇竜裂破レベル3に

7E20ECAA
7E20ED0B　空中竜巻弱が昇竜裂破1に変わる

7E20EEEC
7E20EF0B　空中竜巻中が昇竜裂破2に変わる

7E20F02E
7E20F10C　空中竜巻強が昇竜裂破3に変わる

豪鬼（ゴウキ）

7E212878
7E21290B　〝前方転身〟弱が〝滅殺豪昇竜1に

7E212ABA
7E212B0B　〝前方転身〟中が〝滅殺豪昇竜〟2に

7E212CFC
7E212D0B　〝前方転身〟強が〝滅殺豪昇竜〟3に

7E20E478
7E20E50B　〝竜巻斬空脚〟弱が〝滅殺豪昇竜〟1に

7E20E6BA
7E20E70B　〝竜巻斬空脚〟中が〝滅殺豪昇竜〟2に

7E20E8FC
7E20E90B　〝竜巻斬空脚〟強が〝滅殺豪昇竜〟3に

POSITIVE総集編 特別企画

POSITIVE特選X-Tコード集

WRITTEN BY （改）

CODE PRESENTS BY
POSITIVE ／ 甲斐創倶楽部 ／ NEXT FACTORY
糸井川 邦明（改） ／ 山口 賢治 ／ 郡司 康

どうもごぶさたしてます。（改）です。今回は霧ちゃんの特選コード集に対抗して、（改）やPOSITIVE 会員達 が見つけた改造コードを選りすぐり厳選した「名作コード集」です。尚、こちらは霧ちゃんのオリジナルコードとは違い手持ちのほとんどが「レベル１００～」や「KING DE ～」等に掲載されたコード（特に PS,SS は最近のアクションリプレイに内蔵されている）な為、相当数を割愛いたしました。ご了承下さい。

ゲームボーイ編

ウィザードリィ外伝 II
(1 人目)現在 HP
010FCAD0
0127CBD0

(1 人目)最大 HP
010FCCD0
0127CDD0

(1 人目)経験値
04FF43D0

(1 人目)力
046321D0

(1 人目)知恵
046322D0

(1 人目)信仰心
046323D0

(1 人目)生命力
046324D0

(1 人目)素早さ
046325D0

(1 人目)運
046326D0

ゴールド
04FF2FD0

GBウォースターボ
軍資金
アクションのままターン終了するとハングるので注意！！
00**E6FF
00**E7FF
00**E8FF

ユニット１体目
01**80C9　ユニットの種類
01**81C9　？？
01**82C9　？？
01**83C9　行動終了のフラグ(００なら再起動可)
01**84C9　？？
01**85C9　？？
01**86C9　？？
01**87C9　？？
01**88C9　ユニット数(０A、１０共になんか変？とりあえずＦＦを（笑））
01**89C9　燃料
01**8AC9　武器１残弾数
01**8BC9　武器２残弾数
01**8CC9　？？
01**8DC9　？？
01**8EC9　？？
01**8FC9　？？

ユニット２体目
01**90C9～

ユニット対応表
００歩兵（レッド軍）
０１歩兵（ホワイト軍）
０２戦闘工兵（レッド軍）
０３戦闘工兵（ホワイト軍）
０４戦車Ｚ（レッド軍）
０５戦車Ｚ（ホワイト軍）
０６戦車Ａ（レッド軍）
０７戦車Ａ（ホワイト軍）
０８戦車Ｂ（レッド軍）
０９戦車Ｂ（ホワイト軍）
０Ａ砲台（レッド軍）
０Ｂ砲台（ホワイト軍）
０Ｃ自走砲Ａ（レッド軍）
０Ｄ自走砲Ａ（ホワイト軍）
０Ｅ自走砲Ｂ（レッド軍）
０Ｆ自走砲Ｂ（ホワイト軍）
１０対空ミサイル（レッド軍）
１１対空ミサイル（ホワイト軍）
１２対空戦車（レッド軍）
１３対空戦車（ホワイト軍）
１４ロケットランチャー（レッド軍）
１５ロケットランチャー（ホワイト軍）
１６装甲車（レッド軍）
１７装甲車（ホワイト軍）
１８補給輸送車（レッド軍）
１９補給輸送車（ホワイト軍）
１Ａ戦闘機Ａ（レッド軍）
１Ｂ戦闘機Ａ（ホワイト軍）
１Ｃ戦闘機Ｂ（レッド軍）
１Ｄ戦闘機Ｂ（ホワイト軍）
１Ｅ爆撃機（レッド軍）
１Ｆ爆撃機（ホワイト軍）
２０レーダー輸送機（レッド軍）
２１レーダー輸送機（ホワイト軍）
２２戦闘ヘリ（レッド軍）
２３戦闘ヘリ（ホワイト軍）
２４輸送ヘリ（レッド軍）
２５輸送ヘリ（ホワイト軍）
２６スーパーミサイル（レッド軍）
２７スーパーミサイル（ホワイト軍）
２８戦艦（レッド軍）
２９戦艦（ホワイト軍）
２Ａ空母（レッド軍）
２Ｂ空母（ホワイト軍）
２Ｃ輸送船（レッド軍）
２Ｄ輸送船（ホワイト軍）
２Ｅ潜水艦（レッド軍）
２Ｆ潜水艦（ホワイト軍）
３０～建物

ゼルダの伝説
剣レベル２
02024EDB

楯レベル２

020244DB

パワーブレスレットレベル２
020243DB

秘密の貝がら９９
02990FDB

魔法の粉２０
02204CDB

バクダン９９
02994DDB

ルピー９９９
02095DDB
02995EDB

テールの鍵
02011DB

アングラーの鍵
020112DB

フェイスの鍵
020113DB

バードの鍵
020114DB

黄金の葉っぱ５枚
020515DB

水かき
02010CDB

秘密の薬
02010DDB

持っている矢数最大
023045DB

テトリス
ブロックが１種類しか出ない ブロック
0C0A13C2

ブロックが１種類しか出ない ライン
0C0C13C2

レベルＸＸのまま変わらない
01XXAF99(XX=00〜63)

魔界塔士 Sa/Ga
（１人目）現在 HP
010306CC
01E707CC

（１人目）最大 HP
010208CC

01E709CC

（１人目）攻撃力
01FF0BCC

（１人目）防御力
01FF0CCC

（１人目）素早さ
01FF0DCC

（１人目）魔力
01FF0ECC

（１人目）お金最大
7E998DCC
7E998ECC
7E998FCC

Sa/Ga2 秘宝伝説
（主人公）HP 最大
01E709C2
01030AC2

（主人公）力
01FF0BC2

（主人公）素早さ
01FF0CC2

（主人公）魔力
01FF0DC2

（主人公）防御
01FF0EC2

お金最大
0099A2C2
0099A3C2
0099A4C2

Sa/Ga3 時空の覇者
（デューン）現在 HP
010310C5
01E711C5

（デューン）最大 HP
010312C5
01E713C5

（デューン）現在 MP
010314C5
01E715C5

（デューン）最大 MP
010316C5
01E717C5

（デューン）攻撃力
01FF18C5

（デューン）防御力
01FF19C5

（デューン）素早さ
01FF1AC5

（デューン）魔力
01FF1BC5

（デューン）お金最大
0199E0C6
0199E1C6
0199E2C6

プレイステーション編

ストリートファイターＥＸ＋α
ＥＮＤＩＮＧ コレクション 全て埋まる
801D41EC FFFF
801D41EE FFFF

１Ｐ体力&コンボゲージ
8001D6BB4 96C8

２Ｐ体力&コンボゲージ
8001D80DC 96C8

エンディング
801D41EC F3FF

コレクション
801D41EE 07FD

プラクティス／エキスパートモード
（オールクリア）
8001E9DC8 FFFF(FFEF)
8001E9DCA FFFF
8001E9DCC FFFF
8001E9DCE FFFF
8001E9DD0 FFFF
8001E9DD2 FFFF
8001E9DD4 FFFF
8001E9DD6 FFFF
8001E9DD8 FFFF
8001E9DDA FFFF
8001E9DDC FFFF
樽壊しはそのままではでません。（ ）の値に変えて、ｐａｒのスィッチを切り、自力でしてください。

隠れキャラ使用
801E9DFA 77FD

ためなしソニック＆サマーソルト（１Ｐ）
801D69E0 3102
801D69E4 3102

ためなしダッシュストレート＆アッパー（１Ｐ）
801D69E0 3202
801D69E4 2802

ためなしサイコクラッシャー＆ダブルニープレス＆ヘッドプレス（１Ｐ）
801D69E0 2802
801D69E4 2802
801D69EC 3204

ダビスタ
繁殖牝馬年齢コード ゲームスタート時に

牧場に初めからいる馬
尚、各アドレスの一つ前は牧場にいる年数です。
例、300E77A2 00XX
　XX＝01なら1年目
　以降XXの値を＋1して下さい
ここの値も変更しないと歳を減らしただけでは、途中で
死ぬかも知れません。（未確認）
300E77A3 00XX
XX=0C、4歳
　10、5歳
　14、6歳
　18、7歳
　1C、8歳
以降XXの値を＋4して下さい

繁殖牝馬年齢コード 初めて買ってきた馬
300E784E

繁殖牝馬年齢コード 2頭目の馬
300E78FA

繁殖牝馬年齢コード 3頭目の馬
300E79A6

繁殖牝馬年齢コード 4頭目の馬
300E7A52

BIO HAZARD ﾃﾞｨﾚｸﾀｰｽﾞｶｯﾄ
（オリジナル）クリス：ライフ減らない
800C51AC 008C

（オリジナル）ジ　ル：ライフ減らない
800C51AC 0060

（ビギナー）クリス：ライフ減らない
800C51AC 00B4

（ビギナー）ジ　ル：ライフ減らない
800C51AC 0096

（アレンジ）クリス：ライフ減らない
800C51AC 0064

（アレンジ）ジ　ル：ライフ減らない
800C51AC 0046

BIOHAZARD 2
（レオン）
体力減らない
800C89A2 00C8

所持アイテム10個持てる
800CD300 000A

全ファイル入手
800CD7BC 0100
800CD7BE 0302
800CD7C0 0504
800CD7C2 0706
800CD7C4 0908
800CD7C6 0B0A
800CD7C8 0D0C
800CD7CA 0F0E
800CD7CC 1110
800CD7CE 1312
800CD7D0 1514
800CD7D2 1716

いきなりエンディング
D00C6F94 0003
300C880E 00FF

アイテムボックス開ける
D00C6F94 0802
300CE7A8 0001

「NEW GAME」で裏シナリオ
300C882F 0040

ロケットランチャー連射可能
D00C6F94 0008
800C8998 000B
＊必ずロケットランチャー装備

（クレア）
体力減らない
800C87AA 00C8

所持アイテム10個持てる
800CD108 000A

全ファイル入手
800CD5C4 0100
800CD5C6 0302
800CD5C8 0504
800CD5CA 0706
800CD5CC 0908
800CD5CE 0B0A
800CD5D0 0D0C
800CD5D2 0F0E
800CD5D4 1110
800CD5D6 1312
800CD5D8 1514
800CD5DA 1716

いきなりエンディング
D00C6D9C 0003
300C8616 00FF

アイテムボックス開く
D00C6D9C 0802
300CE5B0 0001

「NEW GAME」で裏シナリオ
300C8637 00C0

ロケットランチャー連射可能
D00C6D9C 0008
800C87A0 000B
＊必ずロケットランチャー装備

パラッパラッパー
リズム合ってなくても評価下がらない
80068CD8 FFFF
800A08D8 FFFF
800A08DC FFFF
801CC028 270F

1周目ステージクリア（常にGOOD!）
801CC046 0001
80031244 0000
80031246 0000

2周目ステージクリア（常にCOOL!）
801CC046 0000
80031244 0000
80031246 0000

Bust A Move
Dance & Rhythm Action

（1P）ジャマー減らない
80087996 0005

（1P）常にフリーズ
8008798C 0007

（2P）ジャマー減らない
800879AA 0005

（2P）常にフリーズ
800879A0 0007

（隠れキャラ）CAPOEIRA
3004E068 0001

（隠れキャラ）ROBO-Z
3004E069 0001

（隠れキャラ）COLUMBO
3004E06A 0001

（隠れキャラ）BUGER-DOG
3004E06B 0001

（DANCE VIEW）HEAT
3004E06C 0001

（DANCE VIEW）STRIKE
3004E06D 0001

（DANCE VIEW）FRIDA
3004E06E 0001

（DANCE VIEW）HAMM
3004E06F 0001

（DANCE VIEW）KELLY
3004E070 0001

（DANCE VIEW）SHORTY
3004E071 0001

（DANCE VIEW）PINKY
3004E072 0001

（DANCE VIEW）KITTYN
3004E073 0001

（DANCE VIEW）HIRO
3004E074 0001

（DANCE VIEW）GAS-O
3004E075 0001

（DANCE VIEW）CAPOEIRA
3004E076 0001

（DANCE VIEW）ROBO-Z

3004E077 0001

（DANCE　VIEW）COLUMBO
3004E078 0001

（DANCE　VIEW）BUGER-DOG
3004E079 0001

ワールドスタジアム２
（R１）＋（×）で豪速球
C006A2EA B7FF
8006E9C0 03E7

（R２）＋（×）でスローボール
C006A2EA BDFF
8006E9C0 0032

（上）＋（R１）＋（×）で速フォーク
C006A2EA B7EF
8006E9BC 00FF

（上）＋（R２）＋（×）でスローフォーク
C006A2EA BDEF
8006E9BC 0032

＊上のコードはいずれもPAR専用です。

（分身くん）
投球テスト：ストレート
800F2E2C 0063

投球テスト：左変化
800F2E32 0063

投球テスト：右変化
800F2E38 0063

投球テスト：タテ変化
800F2E3E 0063

＊投球中、数値は変化しません。
各球種最低１回投げて下さい。

長打＆安打テスト
800E8BF0 0000

走塁＆投球テスト
800E8BE0 0000

守備テスト
8014E012 464F

＊タイムｏｒ球数固定のコードです。
スイッチを切れば通常に戻ります。

セガサターン編

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！２

マスターコード
F6000924 C321
B6002800 0000

（１人目）
ゲーム支配力最大
102F7A20 7F00
102F7A22 7F00

パス最大
102F7A24 7F00
102F7A26 7F00

マーク最大
102F7A28 7F00
102F7A2A 7F00

パスカット最大
102F7A2C 7F00
102F7A2E 7F00

競り合い最大
102F7A30 7F00
102F7A32 7F00

キック力最大
102F7A34 7F00
102F7A36 7F00

シュート力最大
102F7A38 7F00
102F7A3A 7F00

ドリブル最大
102F7A3C 7F00
102F7A3E 7F00

走力最大
102F7A40 7F00
102F7A42 7F00

セーブ力最大
102F7A44 7F00
102F7A46 7F00

プレイスキック最大
102F7A48 7F00
102F7A4A 7F00

スタミナ最大
102F7A4C 7F00
102F7A4E 7F00

判断力最大
102F7A50 7F00
102F7A52 7F00

精神力最大
102F7A54 7F00
102F7A56 7F00

読みやカン最大
102F7A58 7F00
102F7A5A 7F00

GK適正最大
102F7A5C 7F00
102F7A5E 7F00

DF適正［センター］最大
102F7A60 7F00
102F7A62 7F00

DF適正［サイド］最大
102F7A64 7F00
102F7A66 7F00

MF適正［攻撃的］最大
102F7A68 7F00
102F7A6A 7F00

MF適正［守備的］最大
102F7A6C 7F00
102F7A6E 7F00

FW適正最大
102F7A70 7F00
102F7A72 7F00

4-4-2理解最大
102F7A74 7F00
102F7A76 7F00

4-3-3理解最大
102F7A78 7F00
102F7A7A 7F00

4-5-1理解最大
102F7A7C 7F00
102F7A7E 7F00

3-4-3理解最大
102F7A80 7F00
102F7A82 7F00

3-5-2理解最大
102F7A84 7F00
102F7A86 7F00

5-3-2理解最大
102F7A88 7F00
102F7A8A 7F00

攻守バランス理解最大
102F7A8C 7F00
102F7A8E 7F00

攻撃重視理解最大
102F7A90 7F00
102F7A92 7F00

守備重視理解最大
102F7A94 7F00

102F7A96 7F00

ゾーンプレス理解最大
102F7A98 7F00
102F7A9A 7F00

カウンター理解最大
102F7A9C 7F00
102F7A9E 7F00

ラインＤＦ理解最大
102F7AA0 7F00
102F7AA2 7F00

リベロ理解最大
102F7AA4 7F00
102F7AA6 7F00

システム理解力最大
102F7AA8 7F00
102F7AAA 7F00

疲れ0
102F7AB0 0000

コンディション最大
102F7AB2 7F00

連携不満度0
102F7ABE 0000

起用不満度0
102F7AC0 0000

クラブ成績不満度0
102F7AC2 0000

監督不満度0
102F7AC4 0000

評価不満度0
102F7AC6 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F7ACA XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F7AD3 00XX

ポジション変更[00=GK 01=DF 02=MF 03=FW]
302F7AD4 00XX

契約年数[1/9]
302F7AE3 0091

「支配力?システム理解力」までのステータスは、１行目が現在値、
２行目が最大値になります。
２人目以降は「支配力?システム理解力」まで「＋４ＨＥＸ」ずつ、
「連携不満度0?評価不満度0」まで「＋２ＨＥＸ」ずつ変更。

（２人目）
ゲーム支配力最大
102F7B08 7F00
102F7B0A 7F00

システム理解力最大
102F7B90 7F00
102F7B92 7F00

疲れ0
102F7B98 0000

コンディション最大
102F7B9A 7F00

連携不満度0
102F7BA6 0000

評価不満度0
102F7BAE 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F7BB2 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F7BBB 00XX

ポジション変更
302F7BBC 00XX

契約年数[1/9]
302F7BCB 0091

（３人目）
ゲーム支配力最大
102F7BF0 7F00
102F7BF2 7F00

システム理解力最大
102F7C78 7F00
102F7C7A 7F00

疲れ0
102F7C80 0000

コンディション最大
102F7C82 7F00

連携不満度0
102F7C8E 0000

評価不満度0
102F7C96 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F7C9A XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F7CA3 00XX

ポジション変更
302F7CA4 00XX

契約年数[1/9]
302F7CB3 0091

（４人目）
ゲーム支配力最大
102F7CD8 7F00
102F7CDA 7F00

システム理解力最大
102F7D60 7F00
102F7D62 7F00

疲れ0
102F7D68 0000

コンディション最大
102F7D6A 7F00

連携不満度0
102F7D76 0000

評価不満度0
102F7D7E 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F7D82 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F7D8B 00XX

ポジション変更
302F7D8C 00XX

契約年数[1/9]
302F7D9B 0091

（５人目）
ゲーム支配力最大
102F7DC0 7F00
102F7DC2 7F00

システム理解力最大
102F7E48 7F00
102F7E4A 7F00

疲れ0
102F7E50 0000

コンディション最大
102F7E52 7F00

連携不満度0
102F7E5E 0000

評価不満度0
102F7E66 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F7E6A XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F7E73 00XX

ポジション変更
302F7E74 00XX

契約年数[1/9]
302F7E83 0091

（６人目）
ゲーム支配力最大
102F7EA8 7F00
102F7EAA 7F00

システム理解力最大
102F7F30 7F00
102F7F32 7F00

疲れ0
102F7F38 0000

コンディション最大
102F7F3A 7F00

連携不満度0
102F7F46 0000

評価不満度0
102F7F4E 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F7F52 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F7F5B 00XX

ポジション変更
302F7F5C 00XX

契約年数[1/9]
302F7F6B 0091

（7人目）
ゲーム支配力最大
102F7F90 7F00
102F7F92 7F00

システム理解力最大
102F8018 7F00
102F801A 7F00

疲れ0
102F8020 0000

コンディション最大
102F8022 7F00

連携不満度0
102F802E 0000

評価不満度0
102F8036 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F803A XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F8043 00XX

ポジション変更
302F8044 00XX

契約年数[1/9]
302F8053 0091

（8人目）
ゲーム支配力最大
102F8078 7F00
102F807A 7F00

システム理解力最大
102F8100 7F00
102F8102 7F00

疲れ0
102F8108 0000

コンディション最大
102F810A 7F00

連携不満度0
102F8116 0000

評価不満度0
102F811E 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F8122 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F812B 00XX

ポジション変更
302F812C 00XX

契約年数[1/9]
302F813B 0091

（9人目）
ゲーム支配力最大
102F8160 7F00
102F8162 7F00

システム理解力最
102F81E8 7F00
102F81EA 7F00

疲れ0
102F81F0 0000

コンディション最大
102F81F2 7F00

連携不満度0
102F81FE 0000

評価不満度0
102F8206 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F820A XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F8213 00XX

ポジション変更
302F8214 00XX

契約年数[1/9]
302F8223 0091

（10人目）
ゲーム支配力最大
102F8248 7F00
102F824A 7F00

システム理解力最大
102F82D0 7F00
102F82D2 7F00

疲れ0
102F82D8 0000

コンディション最大
102F82DA 7F00

連携不満度0
102F82E6 0000

評価不満度0
102F82EE 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F82F2 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F82FB 00XX

ポジション変更
302F82FC 00XX

契約年数[1/9]
302F830B 0091

（11人目）
ゲーム支配力最大
102F8330 7F00
102F8332 7F00

システム理解力最大
102F83B8 7F00
102F83BA 7F00

疲れ0
102F83C0 0000

コンディション最大
102F83C2 7F00

連携不満度0
102F83CE 0000

評価不満度0
102F83D6 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F83DA XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F83E3 00XX

ポジション変更
302F83E4 00XX

契約年数[1/9]
302F83F3 0091

（12人目）
ゲーム支配力最大
102F8418 7F00
102F841A 7F00

システム理解力最大
102F84A0 7F00
102F84A2 7F00

疲れ0
102F84A8 0000

コンディション最大
102F84AA 7F00

連携不満度0
102F84B6 0000

評価不満度0
102F84BE 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F84C2 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F84CB 00XX

ポジション変更
302F84CC 00XX

契約年数[1/9]
302F84DB 0091

（１３人目）
ゲーム支配力最大
102F8500 7F00
102F8502 7F00

システム理解力最大
102F8588 7F00
102F858A 7F00

疲れ0
102F8590 0000

コンディション最大
102F8592 7F00

連携不満度0
102F859E 0000

評価不満度0
102F85A6 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F85AA XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F85B3 00XX

ポジション変更
302F85B4 00XX

契約年数[1/9]
302F85C3 0091

（１４人目）
ゲーム支配力最大
102F85E8 7F00
102F85EA 7F00

システム理解力最大
102F8670 7F00
102F8672 7F00

疲れ0
102F8678 0000

コンディション最大
102F867A 7F00

連携不満度0
102F8686 0000

評価不満度0
102F868E 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F8692 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F869B 00XX

ポジション変更
302F869C 00XX

契約年数[1/9]
302F86AB 0091

（１５人目）
ゲーム支配力最大
102F86D0 7F00
102F86D2 7F00

システム理解力最大
102F8758 7F00
102F875A 7F00

疲れ0
102F8760 0000

コンディション最大
102F8762 7F00

連携不満度0
102F876E 0000

評価不満度0
102F8776 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F877A XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F8783 00XX

ポジション変更
302F8784 00XX

契約年数[1/9]
302F8793 0091

（１６人目）
ゲーム支配力最大
102F87B8 7F00
102F87BA 7F00

システム理解力最大
102F8840 7F00
102F8842 7F00

疲れ0
102F8848 0000

コンディション最大
102F884A 7F00

連携不満度0
102F8856 0000

評価不満度0
102F885E 0000

年俸任意[MAX=270F]
102F8862 XXXX

年齢任意[MAX=00FF]
302F886B 00XX

ポジション変更
302F886C 00XX

契約年数[1/9]
302F887B 0091

（監督）
年俸任意[MAX=0001]
102F9610 XXXX

年俸任意[MAX=869F]
102F9612 XXXX

年齢任意[MAX=007F]
302F9614 00XX

監督レベル最大
302F9615 00FF

契約年数[1/255]
102F9616 01FF

個人技最大
302F9618 00FF

ポジション最大
302F9619 00FF

戦術最大
302F961A 00FF

システム最大
302F961B 00FF

テスト最大
302F961C 00FF

公式戦最大
302F961D 00FF

（スカウト）
年俸任意[MAX=0001]
102F9634 XXXX

年俸任意[MAX=869F]
102F9636 XXXX

年齢任意[MAX=007F]
302F9638 00XX

契約年数[1/255]
102F963A 01FF

新人GK選手人脈最大
302F963C 00FF

新人DF選手人脈最大
302F963D 00FF

新人MF選手人脈最大
302F963E 00FF

新人FW選手人脈最大
302F963F 00FF

新人統率高い選手人脈最大
302F9640 00FF

新人様々な選手人脈最大
302F9641 00FF

国内GK選手人脈最大
302F9642 00FF

国内DF選手人脈最大
302F9643 00FF

国内MF選手人脈最大
302F9644 00FF

国内FW選手人脈最大
302F9645 00FF

国内統率高い選手人脈最大
302F9646 00FF

国内様々な選手人脈最大
302F9647 00FF

海外GK選手人脈最大
302F9648 00FF

海外DF選手人脈最大
302F9649 00FF

海外MF選手人脈最大
302F964A 00FF

海外FW選手人脈最大
302F964B 00FF

海外統率高い選手人脈最大
302F964C 00FF

海外様々な選手人脈最大
302F964D 00FF

（スタート＋L＋R）同時押しでコード有効
D60265EA F777

資金最大
102F2000 0098
102F2002 967F

同級生2
マスターコード
F6000943 FFFF
B60FFA00 0000

（恋愛度最大）鳴沢美佐子＆卒業生時榊原みゆき
302207B6 000F

（恋愛度最大）鳴沢唯
302207B7 000F

（恋愛度最大）杉本桜子
302207B8 000F

（恋愛度最大）水野友美
302207B9 000F

（恋愛度最大）舞島可憐
302207BA 000F

（恋愛度最大）片桐美鈴
302207BB 000F

（恋愛度最大）安田愛美
302207BC 000F

（恋愛度最大）都築こずえ
302207BD 000F

（恋愛度最大）篠原いずみ
302207BE 000F

（恋愛度最大）田中美砂
302207BF 000F

（恋愛度最大）加藤みのり
302207C0 000F

（恋愛度最大）永島佐知子
302207C1 000F

（恋愛度最大）永島久美子
302207C2 000F

（恋愛度最大）野々村美里
302207C3 000F

（恋愛度最大）南川洋子
302207C4 000F

お金最大
10221418 FFFF

おまけON（全てクリアーCG全て見れる）
1022152C FFFF
1022152E FFFF

下級生
資金
1609B018 270F

土曜日
1609B008 0006
(月:0001 日:0007)

日付
曜日と日付と時間は固定してしまうので、そのままではゲームがすすみません。
いったんセーブし直して、つぎにPARを使わずにロードして使ってください 。
1609B00E ****
5/11 01FF
5/18 0206
5/25 020D
6/1 0259
7/6 02C2
7/27 02D7
8/3 0323
8/17 0331
8/24 0338
9/7 038B
9/21 0399
10/5 03ED
10/19 03FB
11/2 044E
11/16 045C
12/7 04B7
12/21 04C5
12/28 04CC
1/4 0518
1/18 0526
2/1 0579
2/8 0580
2/22 058E
3/1 05DD
全て土曜日です。

時間
1609B026 ****
pm12 30 04CE
1 00 0514
2 00 0578
3 10 05E6
5 00 06A4
7 00 076C

相性度
新藤麗子 1609B1C4 00A0
神山みこ 1609B1C6 00A0
結城瑞穂 1609B1C8 00A0
橘真由美 1609B1CA 00A0
加納涼子 1609B1CC 00A0
皆川奈々 1609B1D0 00A0
飯島美雪 1609B1D2 00A0
南里 愛 1609B1D4 00A0
三月静香 1609B1D6 00A0
持田真歩子 1609B1D8 00A0
山下美夏 1609B1DA 00A0
緑谷麻紀 1609B1DC 00A0

サターンX－TEARMINATOR CODE－FINDERを使いこなそう

霧島 幸史 & 糸井川 邦明

パソコンを持っていなくて、今までコードが雑誌などのメディアに発表されるまで普通にゲームをしながら待っていた人にとって待ち望まれていた改造ツール、それがサターンX－Tです。

機能紹介

・拡張RAMなしでSNKソフトが遊べる。

糸「う～ん･･･差し替えの手間は、確かにいらなくなるんだけど、改造は出来ないから…」
霧「でも拡張RAMの変わりまでできたんだからX－Tの、次のバージョンに期待しましょう。」
糸「そうだね、次のバージョンでサポートされると良いね。」

・ゲーム中に改造コードのON／OFFが出来る。

糸「これはいいね、入力した改造コードが原因で止まったりするゲームがあったから、今までパソコンからでしか実現できなかった改造もこれで可能になるし」
霧「そうそう、せっかくいいコードが見つかってもパソコン側からしか使えないコードだとPARだけだったときは、あきらめるしかなかったから。」

・ユニバーサル機能で海外のサターンのゲームもできる、マスターコード次第で改造も…

糸「うん、そうだね、でもこの機能はPARでも不可能じゃないよ、最初は日本製のCDでPAR が立ち上がるまで(プロテクトチェックが終わるまで)読み込ませて、PARの画面が出たら、CD入れ替えをする。マスターコードは汎用のが使えないと、僕はそこまで解析できなかったけど (^^;」
霧「でもEマスターコードっていう強い味方が出来たし」
糸「そうそう、あれ強力だね。通常のマスターコード要らなくなりそうだし、通用するソフト多いもんね。」

・なんといってもパソコンがなくてもサーチ出来るとこがスゴイ

糸「そう、確かにみんながパソコン持ってるわけじゃないから、これは大きいよね、今までパソコンが必要ってとこでサーチ出来なかった人も多いんじゃないかな？」
霧「サーチだけのためにパソコン買うのもつらいしね」
糸「僕は、たまたま持ってたからPSもSSもサーチ出来てたけど、X－Tのおかげで、SSのコードサーチが活性化するでしょう。」

・今までパソコンを使ってしていたサーチと違うところ

糸「使ってみて思ったけど、コードが１つづつしか見られないから、ちょっとあたりがつけにくいかもしれない。でも候補の絞り込みはパソコンでしてた方法と変わらないし、操作性も良いから慣れれば良いかも。」
霧「SFCのX－Tと同じ感覚で？」
糸「そう、でもPCリンク機能を使えば、パソコン使ってた人も今までと同じ方法でサーチ出来るし」
霧「パソコンを使うのとどう違う？」
糸「パソコンを使うと候補を全部一回に見られるのと、数値の変化の推移がわかるから、その分コードのあたりがつけやすいんだ。」
霧「なるほど、でもパソコンがなくても同じコードを探し出せるでしょ？」
糸「もちろん、少々注意力と根気さえあればどんなコードでも探し出せる。」

・今までSFCやGBしかサーチした事がない人へ‥

糸「PSやSSのコードをサーチする場合サーチする範囲が大きいから、目的のコードを見つけるのは結構大変だと思う。」
霧「人数や機数はカンタンに見つかるけど、特殊なコード(合体必殺技)とかを見つけるには数十回サーチを繰り返さないと改造コードが絞り込まれない。」
糸「うん、バランスゲージだとか、エネルギーゲージの専用サーチモードが無くて、大小と違うか同じかのサーチしかないからね、まぁ慣れと根気でなんとかなる問題だけど」
霧「すでに、ゲームラボetcで出てる改造コードと同じ物を自分で探してみると練習になっていいぞ。」
糸「そうやってコツをつかんでいくのが使いこなすための一番の近道だね。」

改造ますたあへの道
～ 番外編 ～
PAR サターン版 プレステ版レビュー

　さて、今回は番外編といったところで、サターン版とプレステ版のＰＡＲのレビューを書くことにしましょう。
まずインターフェースカードですが、これって単にＲＳ２３２Ｃみたいなんだけど？？（非常に内部の回路が簡潔にまとまってます。ボードが小さい。）サーチがパソコンからしかできない理由として最大２００万個のコード候補が出てしまうため、ＰＡＲの内蔵メモリでは対応しきれないからでしょう。（パソコンのＨＤＤに作業ファイルを作っているのですが一回単位のサーチ結果を作業ファイルとして書き出すため大量に容量を使います。）

まず、サターン版ですが、ほぼすべてのゲームに対して「マスターコード」（これがないとパッチが当たらない為サーチできない）が必要でかつ、ＧＬに掲載されていた万能型マスターコードも最近のゲームではパッチが当たらないものが多いです。（ＣＡＰＣＯＭ系のゲームは全滅でした。）マスターコードがサポートされないとコードのサーチは難しそうです。（ごめんんね霧ちゃん）m(_ _)m

次にプレステ版ですが、通信用のポートにはめ込んで使うんですけど、非常にはずれやすい！！（爆）
まぁこれは、後々のバージョンで改善されていくと思いますけど。実際のサーチの方はこちらは「一部のゲームにはマスターコードが必要」といったレベルですので、ほとんどのゲームはマスターコードなしで自由にサーチできます。実際のサーチでＳＦＣ等と大きく違う点があります。

それは、「前回のサーチの結果を基準にサーチする。」（今までのＳＦＣ用はサーチ開始時のデータを初期値として判断していた部分が多い。）「サーチモードは（前回値より小さい、大きい、同じ、前回値と違う）の４種類だけ」といった点です。ＳＦＣのＸ－Ｔで言えばエネルギーゲージとスペシャルサーチしかサポートしていないといった感じでしょうか。

候補にあがるデータ数が多いため絞り込みに結構時間がかかります。それに３２ｂｉｔですのでコードの種類が増えてます。実際には２バイトのデータ部を持つのでコードの１バイト目のみ書き込む。２バイト書き込む。ある領域のデータがある状態なら１バイトデータを書き込む。同じく２バイト書き込む。等の種類があります。

サーチの速度ですが、パソコンのＨＤＤを使用するため若干遅くなります。（大量のデータを扱うのでいたしかたのないところですが(^^;;)

　次にコードの探しかたですが、基本的にＳＦＣＸ－Ｔ等と変わりません。（初期値ではなく前回のサーチの結果を基点とするところだけ注意が必要）コードの候補が２桁を割ったらもう試してみる方がいいでしょう。（候補リストでサーチの経緯が出てますので割とターゲットコードは見つけやすいです）
コードのテストはパソコン側から出来ますので、違っていたらバグって止まらない限りは別のコードを試せます。ただし保存する場合はＰＳ，ＳＳともに手入力が必要なのでご注意！

あと付加機能としてのＰＳのメモリマネージャー（メモリカードのデータを圧縮して保存可）ですが、大体６０個ほどのセーブデータを１枚のカードに入れられそうなのでこの機能はなかなか使えます。
「使用頻度は少なくなったけど保存はしておきたい！」というデータを保存するにはまさに最適といえるでしょう。（１２０ブロックのＲＡＭカードと使うと結構すごいかもしれない(^^)）

COPY LIGHT @（改）

X－T改造マスター糸井川の

改造ますたぁへの道

WRITE BY 糸井川 邦明

ＰＯＳＩＴＩＶＥ読者のみなさん。こんにちわ。改造マスターの糸井川です。禁断の霧島幸史氏他多数より依頼があり、またまた書くことになりました。今回は題名のとうり改造マスター総集編。Ｘ－Ｔ初心者でもこれを読めば一発であなたも『Ｘ－Ｔ改造マスター』になれます。！私の記事を読んだことある人もない人もぜひ！読んで下さい。それでは改造マスターへの道。スタートです。

(改)その１ 『16進数のおはなし』

改造ツールを使ってると必ずでてくる変な英数字がＡＢＣＤＥＦ何でこんな文字をつかうのでしょうか１０進数の方がよっぽどわかりやすいと思われることでしょう。本来コンピューターは１と０しかわからないおばかさんなのです。これを２進数といいます。でもこれはデータも長くなりとても入力しずらいものです。試しに『ｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ 2TURBO』の無敵コードを２進数で書いてみましょう。

７　Ｅ　０　５　３　０　Ｂ　０
0111 1110 0000 0101 0011 0000 1011 0000　とこんなに長くなってしまいます。

これでは入力も面倒だし間違ってしまいそうですね。そこでこれを分かりやすく入力しやすくしたのが１６進数です。０から９までの数字とＡからＦまでの英数字で表します。１６進数の１０は１０進数の１６です。１０進数から１６進数への変換表が２ＨＤに出ていますので参考にして下さい。

(改)その２ 『人数、機数サーチ(Lives or other number)を使ってみよう』

★機数を減らなくしてみよう

例としてスペースインベーダーの残機を減らなくしてみましょう。まず、このゲームの残機数は３です(通常)。

サーチの手順

１．まずＸ－ＴのスイッチをＳＣＡＮにしてそのままゲームを始めます。
２．ゲームをはじめて機数の表示が3のときリセットします。
３．メニュー画面でｳﾗﾜｻﾞ　ﾃﾞｰﾀ　ｻｰﾁ(Start　trainer)を選択します。
４．続いてﾆﾝｽﾞｳ.ｷｽｳ(Lives or other number)を選択します。
５．ここでリセットしたときの残機数を入力します。
６．また新たにゲームをはじめます。
７．機数が前にサーチした機数と違う機数のときリセットします。
８．３からの動作を繰り返して行います。５まで行った後ｳﾗﾜｻﾞ　ﾃﾞｰﾀ　ﾋｮｳｼﾞ(List possibilities)でコードを確認してみます。
９．最初の機数３が一番後ろに付いているコードを探します。
１０．ここでそういったコードが見つからなければまた７からやりなおします。
１１．解析の結果 7E039503 というコードが発見されましたか？ これが機数です。このコードを入力してゲームをはじめてスイッチを ACTION 側にきりかえてみます。
１２．ゲームをしてわざとやられてみます。機数が減らなければ成功です。

こうして機数が減らなくする改造は進めて行きます。

(改)その３『人数、機数サーチ(Lives of other number)を使ってみよう PART2』

★アイテムを増やしてみよう

例としてドラゴンクエスト５のアイテムを増やしてみましょう。アイテムの例としてやくそうを増やしてみます。サーチを潤滑に進めるためにやくそうの数を０または１個以外の数で行います。(ここでは､50個で説明します。)

サーチの手順

１．まず、Ｘ－ＴのスイッチをＳＣＡＮにしてそのままゲームを始めます。
２．預かり所に 50 個のやくそうを預けます。

3. リセットしてメニュー画面で ｳﾗﾜｻﾞ ﾃﾞｰﾀ ｻｰﾁ(Start trainar)を選択します。
4. 続いてﾆﾝｽﾞｳ.ｷｽｳ(Lives or other number)を選択します。
5. ここでリセットしたときのアイテム個数５０を入力します。
6. また新たにゲームをはじめます。
7. 個数を前にサーチした個数と変えてリセットします。
8. ３からの動作を繰り返して行います。５まで行った後ｳﾗﾜｻﾞ ﾃﾞｰﾀ ﾋｮｳｼﾞ (List possibilities)でコードを確認してみます。
9. 最初の個数(16 進で 32H)が一番後ろに付いているコードを探します。
10. ここでそういったコードが見つからなければまた７からやりなおします。
11. 解析の結果 7E22F132 というコードが発見されましたか？ これがやくそうの数です。このコードの下２桁がやくそうの数です。
12. ここでは下２桁を 63H(10 進で 99)に変更してみましょう。
コードは 7E22F163 になります。
13. ゲームをはじめて、スイッチを ACTION へ変えて NORMAL へ戻します。
預かり所のやくそうが 99 個になったら成功です。

☆サーチの時０や１を使わない理由

サーチをするとき０や１を使わないのはこれらの値を使うとコードが大量に出てしまい、分かりずらくなってしまうからです。サーチの時にはこれらの値をできるだけ使わないようにするとコードが早く見つかるようになります。

(改)その４『エネルギーゲージサーチ(Enargy bar or similar)を使ってみよう』

★キャラクターを無敵にしよう

例としてｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２の無敵化をしてみましょう。

サーチの手順

1. まず、Ｘ－Ｔのスイッチを SCAN にしてそのままゲームを始めます。
2. ゲームをスタートさせます。
3. 体力ゲージが満タンの時リセットして、メニュー画面で ｳﾗﾜｻﾞ ﾃﾞｰﾀ ｻｰﾁ(Start trainer)を選択します。
4. 続いてｴﾈﾙｷﾞｰｹﾞｰｼﾞ (Enargy bar or similar)を選択します。
5. ここでスタートの値をセットします。
6. また新たにゲームを始めます。
7. 体力ゲージが変化した時（必ず下がりきった時）リセットします。
このとき、体力ゲージが 25% 50% 75%または 100%に近いようにします。
8. 続いてｴﾈﾙｷﾞｰｹﾞｰｼﾞ (Enargy bar or similar)を選択します。
9. その時の体力ゲージに合わせてｽﾀｰﾄﾄｵﾅｼﾞｸﾗｲ(same as start)、
ｽﾀｰﾄﾉﾔｸ 75%(About 75% of start)、ｽﾀｰﾄﾉﾔｸ 50%(About 50% of start)、
ｽﾀｰﾄﾉﾔｸ 25%(About 25% of start)を使い分けます。
10. ７からの動作を継続して数回行います。
11. ある程度行った後コードを確認してみましょう。
12. ここで 7E0531B0、7E0636B0 といったコードが確認されましたか？
これが無敵のコードです。ちなみに 7E0531B0 が実際の体力、7E0636B0 が体力ゲージを減らすためのワークです。
13. ゲームをはじめて、スイッチを ACTION へ変えます。
キャラクターが無敵になったら成功です。

(改)その５『スペシャルデータサーチ(Change of status)を使ってみよう』

★空中で必殺技を！！

例としてｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２で、空中必殺技を出せるようにしてみましょう。

サーチの手順

1. まず、Ｘ－Ｔのスイッチを SCAN にしてそのままゲームを始めます。
2. ゲームをスタートさせます。
3. キャラクターが、地面にいるときにリセットします。

4. 続いてｽﾍﾟｼｬﾙﾃﾞｰﾀ(Change of status)を選択します。
5. ここでスタートの値をセットします。
6. また新たにゲームをはじめます。
7. キャラクターが、空中または地上にいるときにリセットします。
8. 続いてｳﾗﾜｻﾞﾃﾞｰﾀｻｰﾁ(Continue trainer)を選択します。
9. その時の状態にあわせて地面にいるときｽﾀｰﾄﾄｵﾅｼﾞ(Same as start)、
   空中にいるときｽﾀｰﾄﾄﾁｶﾞｳ(Opposite to start)を使い分けます。
10. 7からの動作を継続して数回行います。
11. ある程度行った後コードを確認してみましょう。
12. ここで 7E05EA00 といったコードが確認されましたか？これでOKです。
13. ゲームをはじめて、スイッチを ACTION へ変えます。
14. キャラクターが空中必殺技を使えたら成功です。

(改)その6『1つ分かると他もがイモヅル式にわかってしまう！！PART1』

まず、X－T、PARのコードの構成について説明しましょう。

7E　XXXX　ZZ
(ﾊﾞﾝｸ)　(ｱﾄﾞﾚｽ)　(ﾃﾞｰﾀ)

と、このようにわかれています。なぜコードがイモヅル式に分かってしまうのかｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ 2 の場合を使って説明してみましょう。まず、1P、2Pともに無敵のコードを見てみましょう。

ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２無敵コード　　1P　7E　0531　B0
　　　　　　　　　　　　　　　　2P　7E　0771　B0

この場合バンク部とデータ部の値は変わっていません。変っているのはアドレス部のみです。このアドレス部の差を見ると 16 進で 240H 離れている事が分かります。では空中必殺技ではどうでしょう。

ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２　空中必殺技コード　1P　7E　05EA　00
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　2P　7E　082A　00

これもアドレス部の差を見ると 16 進で 240H 離れている事が分かります。この事から考えると１Ｐ側のコードのアドレス部に 16 進で 240H プラスすれば２Ｐ側のコードが導き出せる可能性が大きいという結論が出ます。では、体色変化のコード１Ｐ側をサーチした時に出たコードを見ます。（サーチの方法については、ここでは省略させていただきます。）

ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２　体色変化コード
　　1P　　7E　05DD　XX　(XX=00-FF)

では、サーチしないで２Ｐ側のコードを推理しましょう。アドレス部に 16 進で 240H 足したコードを作ります。

　　2P　　7E　081D　XX　(XX=00-FF)

推理通り体色変化コードができました。これで１Ｐ側の改造コードが分かれば２Ｐ側のコードも導き出せますね。

(改)その7『1つわかると他もイモヅル式にわかってしまう！！ PART2』

X－T、PARのコード構成については(改)その６で説明した通り

7E　XXXX　ZZ
(ﾊﾞﾝｸ)　(ｱﾄﾞﾚｽ)　(ﾃﾞｰﾀ)

と、このようにわかれています。
今回はﾄﾞﾗｺﾞﾝｸｴｽﾄ５の預かり所のアイテムのコードを参考に進めて行きます。

ﾄﾞﾗｺﾞﾝｸｴｽﾄ５　預かり所のアイテム
　　ひのきのぼう９９個　　7E　2250　63
　　かしのつえ　９９個　　7E　2253　63

と、２つのコードを見つけました。
このコード、アドレス部が少し違います。アドレス 2251H、2252H にはいった何が入っているのでしょ。早速、この疑問を解く為にアドレス部を 2251H、2252H に変更したコードを入力して試してみます。

コードは　　7E　2251　63
　　　　　　7E　2253　63　となります。

するとどうでしょう、たけのやりとこんぼうが９９個に増えました。ちなみに、アドレス 2251H がたけのやり、2252H がこんぼうです。そうすると、それ以降またはそれ以前のアドレスにもアイテムのコードが入っているのではないかと推理できますね。早速試してみる事にします。ところがアドレス部を 224FH にしたコードではアイテムが増えませんでした。どうたら預かり所のアイテムはアドレス 2250H から展開しているようです。ア

ドレス部を 2254H にしたコードではくだものナイフが９９個になりました。預かり所のアイテムはアドレス 2250H から展開していることがよくわかりました。そこまでわかってしまえば、あとはアドレス部に１を足したコードをどんどん入力してしまいましょう。
アイテムのコードのアドレスの終点は 232FH でした。

預かり所のアイテム・各アイテム９９個　７Ｅ　２ＸＸＸ　６３
（XXX＝ 250 －32F）という結論がでますね。

（改）その８『本当に面白いコードは通常のサーチでは見つけられない！！』

『絨毯爆撃コード発見法』

このコード発見法はかなりいいかげんであたりはずれが多い発見法ですが変わったコード、面白いコードを発見するために是非試して見て下さい。（特にアクション系統のゲームに有効です）霧島さんの得意技ですね。

★今までに私がこの方法で発見したコード

ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ活用ﾃｸﾆｯｸ PART34『ｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２ﾀｰﾎﾞ　透明で無敵』
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ活用ﾃｸﾆｯｸ PART36『ｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２ﾀｰﾎﾞ　せっかちモード』
ｹﾞｰﾑﾗﾎﾞ １０月号　『ｽｰﾊﾟｰｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀｰ２ 簡単ファイアー波動拳』他多数。

★絨毯爆撃コード発見伝授

１．まず、自分のゲームの改造コードを良く見てアドレス部の集中具合を見る。
２．ある程度場所が特定できたら、近辺のアドレスをいじってみる。
３．変化があればデータ部の数値を変えてみる。
４．面白い状態が出るまで根気強くデータ部をいじる。

★ｽﾄﾘｰﾄﾌｧｲﾀ２ﾀｰﾎﾞで説明してみます。（ｽﾊﾟ２の場合もほとんど同等）

１．大体ｺｰﾄﾞのｱﾄﾞﾚｽ&ﾊﾞﾝｸが 7E0500 から 7E0600 の間と考えます。（1P の場合）
２．とりあえず、アドレス 0500 から何らかの数値をいれて試していきます。
３．いきなりヒット！アドレス 0500 にデータ 00 で透明で無敵発見！
４．これは面白そうなのでデータ部の数値を変えて試してみる。といった具合。

データ部の部分は、まず 00 や 01 といった数値を書き込んでいく事が多いです。非常にわかりづらいですが、面白いコードはこんな方法でサーチしていきます。

（改）その９『あっ！人数・機数サーチで 100 を上回っちゃった！どうしよう...』

Ｘ－Ｔ、ＰＡＲなどでこのようなサーチをどうすればいいのか悩んだ方はいませんか？ そこで、Ｘ－Ｔ、ＰＡＲに隠されたものすごい機能(^^;)を使って人数・機数サーチを成功させてみましょう。人数・機数サーチでの入力の数値は一見、10 進数ですが、実は 16 進数としての数値の意味も持っているのです。ということは、ABCDEF のアルファベットがつかない 16 進数ならばサーチの対象に出来るということです。

★実際に使える数値としては...

10進	16進		10進	16進	10進	16進		10進	16進
0	0H	→	9	9H	16	10H	→	25	19H
32	20H	→	41	29H	48	30H	→	57	39H
64	40H	→	73	49H	80	50H	→	89	59H
96	60H	→	105	69H	112	70H	→	121	79H
128	80H	→	137	89H	144	90H	→	153	99H

つまり、10 進数で制限はあるものの、153 までならサーチの対象になるということです。なお、この数値を用いてサーチを書けるときには比較の対象になる数値もこの表の中に含まれるような 16 進数である必要が生じてきます。でも、やはり制限があるので 154 以上になると他を使用しないと無理でしょうね 256 以上になった人は素直に上位ビットでサーチをかけるのがベストでしょう。（0100H からということ）

（改）その１０『あっ！人数・機数サーチで 100 を上回っちゃった！～PART2』

ここではもっと大幅に上回ってしまったらどうすればよいのかレクチャーします。まず、使うサーチモードはタイマーサーチです。ＤＱ５で説明しましょう。ゲームも進んで、いつのまにか、主人公の力が 200 になってし

まいました。でもどうせなら255にしたいですよね。まず、200という数値は16進でC8Hなので人数機数サーチでは探せないのです。そこでちからのたねを持っている人は幸運です。

サーチの手順としては

1. タイマーサーチモードでスタートの値を設定
   (この場合C8Hが入っているものとします)
2. ゲームに戻ってちからのたねを使います。(増えるのは1から5までとします)
3. サーチモードに戻り力がいくつ増えたのか+1から+5までで指定します。
4. 上記のサーチを何回か繰り返します。
5. サーチの結果でデータ部がC8Hがついている物を探します。
6. 7E2047C8が見つかれば成功です。

理論的に言えば、このサーチ方法を使えば100を超えた数値についても、いくらでもサーチの対象になり得ます。(制限がやや大きいけれど)

(改)その11『16進ますたぁへの道(^^;)』

(関数電卓を持っている人も読んでみてください。分かっている人は読み飛ばしてください)
とりあえず5000という数値を16進数に変換してみます。
まずは商が0になるまで2で割り続けて2進数に変換する方法から...

	商	余り
2)5000	2500	0
2)2500	1250	0
2)1250	625	0
2) 625	312	1
2) 312	156	0
2) 156	78	0
2) 78	39	0
2) 39	19	1
2) 19	9	1
2) 9	4	1
2) 4	2	0
2) 2	1	0
2) 1	0	1

と、このようになります。
余りの数値を下から順に書き出します

1001110001000

これが2進数での5000になります。
では16進数に変換します。まずは2進数の値を四桁おきにくぎってください。

1　0011　1000　1000
+1　+8+4+2+1　+8+4+2+1　+8+4+2+1

と、このように書いてみてください。
そして1のある位置で数字の足し算をします。

1　0011　1000　1000
1　0+0+2+1=3　8+0+0+0=8　8+0+0+0=8

結果、1388という答えが出ましたこれが5000の16進数変換後の数値です。
2進数で1011の時は

1011
8+0+2+1=11=16進のB

という結果が出て答えはBになります。
これで10進から16進への変換はばっちりですね。

(改)その12『抽出したｺｰﾄﾞがきかない!!そんな時』

サーチは完璧なはずなのに、スイッチをACTIONにしても改造効果が現れない。
みなさんも、改造ツールを使っていてこのような現象を体験したことがあるでしょう。
餓狼伝説スペシャルも、そんなソフトの一つです。

とりあえず、無敵化のコードをサーチしてみたら
7FF7615F
7FF7635F　1P側
の2つのコードが抽出されましたが、従来のX－T、PAR、X－T2では、ゲーム中　にポーズをかけないと、改造効果が現れませんでした。
しかし、X－Tサスケならばこういった、今まで改造ツールが対応していなかったソフトにかなり対応しています。

改造コードの一行目に　CODE0300
の一行をプラスすることにより改造ツールの割り込みを確実にする事ができ、このコードを入れることによって完璧な無敵化が実現しました。
その他の今までコードは抽出できるが、改造コードが使えないといったソフトでも先頭にCODE0?00を入れておくと対応するものがあります。
どの物がどのソフトに対応しているかは自分で確かめるしかありませんが、種類がそれほど多くはないので、もし改造コードが対応しないときCODE0?00を適当に　全部試してみましょう。(そんな無責任な…(^^;))
これで、もしかしたら、今まで改造を断念していたゲームに改造をかけることが可能になるかもしれませんね。

餓狼伝説スペシャル無敵化コード（X－Tサスケのみ対応）
CODE0300(必ず最初の行に入れること)
7FF7615F
7FF7635F　1P側
7FF9FD5F
7FF9FF5F　2P側

（改）その１３『難しくて簡単なフラグのお話』

まず、今回のお題はコードをいきなり公開します。

餓狼伝説スペシャル　せっかちモード(X－Tサスケ専用)
CODE0300　(必ず最初の行に入力)
7FF76004　1P側
7FF9FC04　2P側

どうしてデータ部が04なのか不思議に思いませんか？これが、フラグを立てる事になるのです。前回10進数から16進数への変換の計算法で少しふれましたが2進数のおさらいになります。データ部分を2進数化しますと

0000　0100
16進で0　16進で4

というふうに変換されます。2進数って何かに似ていると思いませんか？
そうです、まるで並んでいるスイッチのようですね。0がスイッチオフ、1がスイッチオン
つまりせっかちモードのスイッチを入れたのでキャラクターがせっかちになるという事です。
つまり下から3番目のスイッチがせっかちモードのスイッチだったわけです。
というわけでこれを16進数に変換してデータ部が04という結果になるわけです。

0000　0100
+8+4+2+1　+8+4+2+1
0+0+0+0=0　0+4+0+0=4　つまりデータ部は04

と計算が成り立ちます。
このようにスイッチを入れることがフラグを立てるという意味なのです。

（改）その１４『必殺技？インチキエネルギーゲージサーチ法』

さてここではエネルギーゲージのインチキサーチ法を教えましょう。
使うサーチモードは人数・機数サーチモードです。
いままで改造不能だったサムライスピリッツに挑戦します。
このソフトは通常のエネルギーゲージサーチだとコードを抽出するまでにかなりの苦労をします。
ではサーチの手順を説明しましょう
① SCAN モードで適当にゲームをして敵を倒します
② ライフボーナスの数値を覚えます。
③ 人数・機数サーチモードでライフボーナスの数値を入力
④ ①に戻る、改造データの確認で 7E6214XX(XX の内容は不定)が出て成功。
といった手順なのですが、実はサムライスピリッツはライフボーナスの確認が画面上
そのままの数値ではありません。
ゲームをしてみるとライフボーナスは 50 点の位までありますので、実際のライフの量は
出現した点数の２倍です。つまり機数の入力時にはライフボーナスの２倍の値を使いますのでゲーム上で適当に
ダメージを喰らいましょう(99 以下ということはライフボーナス 4950 点以下)
つまり、サーチ時に使う数値はライフボーナス上二桁を二倍､50 点があれば数値に+1 です
この数値が 99 を下回るようにしましょう。数回のサーチで結果が分かるはずです。
ちなみに完全な無敵(ライフボーナス 9600 点)は
96*2+0=192=１６進で COH　ということになります。

サムライスピリッツ無敵コード(Ｘ－Ｔサスケ専用)
ＣＯＤＥ０３００(必ず最初の行に入力)
７Ｅ６２１４ＣＯ　１Ｐ側
７Ｅ６６１４ＣＯ　２Ｐ側

（改）その１５『アイテムリストは自分でつくるっ！改造りすたぁへの道』

最近、公開手配によく｢＊＊＊＊のアイテムリストを教えてください。｣と掲載されて
います。アイテムセレクトのコードが分からない場合は別ですが、分かっている人ならば、
リストを作成することは可能なはずです。ファイナルファンタジー６の場合を使って、効率の良いアイテムリスト作成法をお教えします。

まず、各装備のコードですが、ファイナルファンタジー６装備コード
７Ｅ１６１ＦＸＸ　.... みぎて
７Ｅ１６２０ＸＸ　.... ひだりて
７Ｅ１６２１ＸＸ　.... あたま
７Ｅ１６２２ＸＸ　.... からだ
７Ｅ１６２３ＸＸ　.... アクセサリー１
７Ｅ１６２４ＸＸ　.... アクセサリー２

の様になっています。
ここでアイテムリストの作成にはいるわけですが、せっかくコードが６つもわかって
いるのですから、６つずつチェックしましょう。
実際には、
７Ｅ１６１ＦＯＯ
７Ｅ１６２００１
７Ｅ１６２１０２
７Ｅ１６２２０３
７Ｅ１６２３０４
７Ｅ１６２４０５
の様にしたコードを一括して入力してしまいます。これで一度に６つのコードが確定します。

つまり装備のそれぞれの部位に応じて、アイテムのコードを固定することができるのです。
いままで、一つ一つ調べていた人も多いと思いますので、この方法を使って

「改造りすたぁ」と呼ばれるようになってみてはいかがでしょう。
次にアイテムリストが掲載されるのは、あなたかもしれません。

（改）その16『さいんど？あんさいんど？』

みなさんは、X－Tでゲームを改造していて、値を増やしすぎてキャラクターが死んでしまったり、いきなりゲームオーバーになったりしたことはありませんか？

かなり古い話になりますが、かの有名な「ｽｰﾊﾟｰﾏﾘｵﾌﾞﾗｻﾞｰｽﾞ」で無限 up を使って 127 人を越えてしまっていきなりゲームオーバーになった経験をもっている方も多いのでは？

また「ドラクエ５」でＨＰを上限まであげようとして主人公が死んでいる状態になった人も多いかと思います。
２進数の話になりますが、これが signed と呼ばれる数値の扱い方です。

ＦＦＦＦＨは普通なら 65535 になるはずと思いますが、実は signed の場合はマイナスの値になってしまいます。

unsigned 型の場合、データはすべて実際の数値として扱われます。

１０００　００００　（８０Ｈ）　unsigned 型では１０進で 128

signed 型の場合、データの最上位１ビットを正負の判断のフラグにしています。

１０００　００００　（８０Ｈ）
↑
ここに１が来ればマイナスの数値として扱われます。

つまり signed 型の場合この時の最高の数値は......

０１１１　１１１１　（７ＦＨ）　１０進で 127

となります。

データが signed 型の場合は最上位の１ビットを立てないのが最高の数値になります。

これで signed 型の数値もＯＫ！ですね！！



改造コードマスターをめざせ！！

改造コードレスキュー隊

writen by 霧ちゃん＆(改)

霧「最近コードを探すようなゲームが出ないけど、みんな楽しくゲームしてるかな？。」
改「ＰＳはなかなかアツいんだけど、ＳＦＣはたしかになくなってきたよね。」
改「とくにＰＳ、ＳＳはパソコンも持ってないとサーチできないっていう、ハンデがあるからねぇ。」
霧「今回、ＳＦＣにこだわらず、初心者がおちいりやすい事に関してレスキューしようと思うんだニョ！」
改「なかなかいいねぇ。それじゃぁ、いっちょやってみようか！」

では、まず改造コード入力編から....

－－－－改造コード入力編－－－－

１．改造のしすぎはゲームをつまらなくする。

改「ＲＰＧなんかだと、いきなり最強にしちゃって進めるのって面白くないよね。」
霧「そう。最初から最強じゃＲＰＧの意味がない。」

やっぱり死なない程度の改造にとどめた方がいいみたいですね。
特にＲＰＧだと「キャラクターを育てる」という大きな「楽しみ」を削ることになります。
強いて改造するのなら、最強に近い装備を主人公にのみさせて、役に立つアイテムの２，３個位でやめておく方がベストでしょう。

改「改造は、ゲームバランスが壊れない程度にね。」
霧「じゃなきゃ、１回目は普通にプレイして、２回目を改造バリバリでやるとかね。」

２．改造によって起こるトラブル。(コードの矛盾によるハマり)

改「改造コードを使っちゃったためにヘンになっちゃうゲームとかも結構あるよね。」
霧「あるある。じゃあ、具体的な例をあげてみよう！」

例１．同じキャラクター出現！！(スーパーロボット大戦シリーズ)

●原因。

シナリオセレクトの改造コードで仲間が増えるシナリオを２回やるとこの症状が出現。
あとはパイロット変更なんかのコードを間違って入れちゃって同じパイロットがいっぱいということもあります。

シナリオクリアに必要なパイロットがいなくなっちゃうと、もうはまってます。

例2．HPがゲーム上の上限を超えて表示がおかしくなる。(マザー2等)

最初からHPを９９９にしてレベルアップしてHPが増えるとこの症状が出現。

●原因。

９９９以上のHPがありえないゲームでレベルアップにより、９９９以上のHPになってしまった為。

改「まぁ実害は少ない方だね。ドラクエ５じゃ僕はHP３２７６７、MP６５５３５にしてた。表示はHP７６７、MP５３５だったけど。(笑)」
霧「それじゃ、エスタークも一人で倒せちゃう。(笑)」

例3．ゲームをしていてあとからでないと(ワープする)と...（クロノトリガー）

●症状。イベントが飛んだりする。
クロノトリガーの場合、仲間にしてないキャラがしゃべるイベントになると止まっちゃう。

改「ありがちだね。他でも試してないけど、ドラクエ６なんかでいきなり、「てんまのたづな」なんか手に入れちゃうとおかしくなっちゃうんじゃないかな？」
霧「使えるんだけど、チャモロを仲間にした後、ムドーの所に行くのを「てんまのたづな」で行ってクリアしちゃうと、船がなくなっちゃうし、ルーラしてもついてこなくなる。」

例4．イベントアイテムをイベント無しで手に入れちゃうと...

●症状。イベントが飛んだり、アイテムが役に立たないことがある。
ほとんどのゲームではそのまま使えるけど、１部のゲームではこんなこともあると覚えておいた方がいい

ーーー改造コードサーチ編ーーー

霧「続いて、改造コードサーチ編だ！」
改「ＯＫ。こっちはなかなか奥が深いぞ。できるだけ簡単に説明するけどね。」

1．サーチの方法がよく分かってない。

●対策。

経験を積むしかない。(^^;
「ドラクエ」とかのRPGで数値を上げるサーチから始めるといいでしょう。

改「まずは「ニンズウ・キスウ」からだね。その他のテクニックに関しては「改造ますたぁへの道」でも見て一生懸命覚えることですね。(さりげない宣伝。)

2．カセットが改造ツールを受け付けない（ファイターズヒストリー溝口危機一髪）

●対策。

このゲームはX－TもPARも使えない。あきらめて。(^^;;;
ほとんどのゲームではないんだけど、こういうのもたまにあります。

3．特殊な割り込みモードを使わないと改造できない。（スターオーシャン）

●対策。

CODE0X00を使用してみる。

サーチが完璧でもACTIONにした時、効果が出ない物があります。
この場合ＰＡＲでは、ほとんど無理です。Ｘ－Ｔでｃｏｄｅ０Ｘ００を使いましょう。
コードが効かない時は、とりあえずＸ－ＴでＣＯＤＥ０Ｘ００でも入れてみること。

４．数字が変わっても何の変化もない。

●対策。
目に見えているコード（数値）がすべてじゃありません。ゲームによっては暗号化されていたりしますので（ドラクエ６等）、「バランスゲージ」や「スペシャルサーチ」をどんどん活用しましょう。
改「僕も、はまっちゃたんだ。これについては。」

５．アクションゲームなどの目にみえないコードをサーチするタイミングが解らない。

●対策。
ポーズ機能を活用する等。
こういったタイミングでサーチする物は。状態の変化をしっかり押さえないといけません。
サーチしたい状態の時とそうじゃない時をそれぞれポーズを使って「スペシャルサーチ」をかけていくのがベストでしょう。

また、特殊なコードはアドレス部の集中具合から、適当に当たっていくしかないです。
（絨毯爆撃サーチ方ですね。）

あとがき....

いかがでしたでしょうか、昔サーチ出来なかったとか、データがおかしくなるので
改造しないまま、他のゲームに行ってしまったetc。
これといっていいゲームが出てない今こそ、昔のゲームを改造、クリアしまくって
いいゲームを待ちましょう。
読者のお便りによっては、第２弾、第３弾も考えておりますのでどんどん送ってください。

霧「いずれにせよ、努力と根性で何とかなるニョ。」
改「そうそう、みんながんばってね。」

税関と僕

Write By ： 村城 充（むらき みつる）

国際化の波も例外なく裏モノマニアにも訪れ、直接現地へ出向いての買い物も、そう珍しい事ではなくなった。さすがアジア各国は裏モノ発祥の地だけあって、信じられないソフトが超特価で売っていたりする。何処かで見たようなキャラが勝手に使われているソフト、数十本のゲームが詰まっているカートリッジ、本物よりも綺麗なラベルのコピーＣＤ。どれも僕たちの胸をときめかし、過剰なまでに購買意欲を煽り、異常なまでの衝動買いへと発展させてしまう。買い物を済ませ、両手に持ちきれない程の裏モノを抱えながら考える事は１つ。「どうやって税関をクリアするか…」だ。



“裏モノマニアと税関”は、未来永劫のテーマなのかも知れない。

１９９６年某月。初めてタイに行った。香港を凌ぎ世界一の裏モノ市場となった国だけあって、その数は半端ではない。ついつい雰囲気に呑まれて、怪しいＣＤをたんまり買い込んでしまった。その数５００枚。小型冷蔵庫くらいの質量があり、とても持って帰れそうにない。仕方がないので、他の荷物も混ぜ、２つの箱に分けて郵便で送る事にした。郵便には飛行機便と船便があったが、値段に差があり過ぎたので、船便を選ぶ。１ヶ月程かかるらしいが、気長に待つとしよう。

あれから１ヶ月経っても荷物が着かない。一緒に旅行した友人が送った荷物は、すでに届いているらしい。次の船便になったのだろうか？

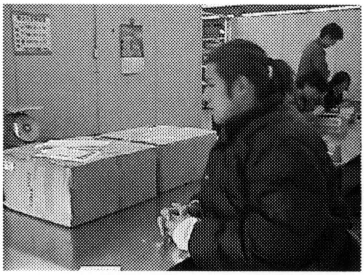


２ヶ月ちょっと経った頃、１通の手紙が届いていた。国際郵便局…税関からだ。どうやら荷物が引っ掛かったらしい。冷や汗を流しながら文面を読むと、“品数（ＣＤの枚数）が多いので、税金が別途必要になるかも知れないから、単価を教えてくれ”との事。そんな事ならお安い御用と、正直に「１枚５００円」と書いた書類を返送した。

それから１週間後、税関から電話があった。『単価が安過ぎるので中身をチェックしたところ、コピー品という事が判明した…』。ヤバイ、バレた…。ショックのあまり、相手が何を言っているか解らない。冷静になって考えてみれば、プラスチックケースに入ったままのコピーＣＤを５００枚入れたダンボールだ。バレない方が不思議だ。



後日、電話で言われたとおり、大手町の国際郵便局内の税関に行く。担当職員に合うや否や、『渡せません』の一言。お目当てのダンボール箱は、手を延ばせば届く所にあるだけに悔しい。使いません、動作しません、ラベルが綺麗なんで…などの、寝る間も惜しんで考えた言い訳にも、『ダメです』の一点張り。担当者曰く、『動作しようがしまいがダメです。改造すれば動くようになるんでしょ？ ５枚や１０枚ならともかく、この量じゃ業者にしか見えないですからね。』との事。以外に詳しい、さすがプロだ…などと納得している場合ではない。
違法性の判断だが、ＣＤにプレイステーションやセガサターンらしきロゴマークがある物はコピーＣＤと見なしているようだ。無地やロゴなしに関しては、税関でチェック出来る訳ではないので、一応はクリアとの事。じゃあ、本物はどう判断するのだろうか？
結局、５００枚中３８０枚がダメだった。こうなると精巧なコピー品が恨めしい。残りの１２０枚は何とかＯＫなのだが、これを持ち帰るには３８０枚を自主放棄(破棄)しなくてはならない。返送という手段も残されてはいるが、同一発送物という事で、全品を返送しなければいけない。一部のみというのは認められないそうだ。
どうしても５００枚のＣＤを捨てる事はできなかったので、泣く泣く現地の知人宛てに送り返す事にした。早目に対策を練りたかったので、１週間で着くという最速の航空便にする。その運賃はナント４万円弱。痛い出費である。トホホ････。



税関での悪夢のような出来事から、１ヶ月が過ぎた。荷物ももう着いている事だろう。ついでもあったので再びタイに出かけたのだが、知人宅には、まだ届いていないとの事。タイの地方郵便局を訪ね、国際郵便の件を相談をするが、上手く言葉が通じない。数時間の押し問答の末、やっと『中央郵便局』を紹介された。中央郵便局は、バンコクの中心地にあるタイで一番大きい郵便局だ。外国人観光客はみんなここで郵便を出している。
とりあえず、ここでもう一度相談するが、やはり通じない。単語帳を駆使して、やっと『ここには無い』と言っている事が解った。ひょっとして、僕は、ただたらい回しにされているだけではないのか？ 忙しい中、時間を裂いて出向いているのに、これじゃあんまりだ。
さすがに頭に来たので、日本の国際郵便局に『最速の航空便で出したのに、話が違うじゃないか!!』と怒りの国際電話を掛けてみた。すると、至急確認してみるとの事。１時間後に電話を掛け直したら、あの日の翌日に間違いなく発送していると言う。じゃあ、なぜ届いていないんだ？ おかしいじゃないか。消えたのか？
どうも僕だけではとてもラチが明かないので、日本に８年も留学していて外交官の仕事もこなしていた、日本語がペラペラなタイ人の友人に通訳をお願いする事にした。完璧な同時通訳の結果、僕の荷物はタイ国際空港内にある事が判明した。どうやら、まだ税関の処

理の途中のようだ。早速空港へ向かう。また税関か…。
タイ国際空港の税関に着き、関係者に問い合わせたところ、ようやく僕の荷物と感動の再開。しかし、税金の手続きが残っているので、まだ渡せないとの事。処理にはまだ数日かかるようだ。もちろん僕も仕事があるので、そんなには居られない。かなり説明したのだが、結局、目の前にある荷物を手にする事はできなかった。

最初の旅行から４ヶ月が経ったある日、またタイに来る機会が持てた。しかし、返送先である知人に訪ねたが、荷物はまだ届いていないと言う。代わりに１通の書類が届いていた。どうやら荷物に税金がかかるらしい。タイで買った物を返送されたのに、税金がかかるのか？ 信じられない。
これは税関同士の問題の気がするので、日本の税関に問い合わせてみたところ、日本とタイの国柄の違いのせいだと、事務的に淡々と言われた。どうも納得が行かないが、今回は細かに通訳してくれる友人もいない。試しに額を聞いてみたところ、ＣＤ１枚に付き約５００円の関税がかかるらしい。ナント、購入価格と同じではないか。



しかし、ここまで来た以上、そう簡単に諦める訳にも行かないので、仕方なしに関税を支払う事にした。こうして僕はやっと自分の荷物を再び手にする事ができた…と言っても、荷物がタイに戻って来ただけだ。要するに無駄金を使って振り出しに戻っただけなのである。日本に持ち込む方法は、これから考えなければいけない。

海外で裏モノを買い込んだ事のない人には、信じられないような出来事でしょ？ 普通に自分の物を少し買って来る場合は別だけど、人に頼まれてホイホイ簡単に買って来れる程楽な世界ではない。リスクもそれなりに大きいのだ。
その後、何とか荷物を日本に持って帰る事が出来たのだが、最終的な必要経費を含むと、コピーＣＤ１枚あたりの単価が４０００円近くになってしまった。充分本物が買える価格だ。最初の段階で自主放棄してしまった方が賢明だったかも知れない。

国内へ持ち込むコツとしては、質量を極力減らす事だ。プラスチックのケースは捨ててしまうのが得策だろう。ショップによっては、ケースの分値引きしてくれる店もあるので交渉してみよう。ＣＤとジャケットは別にした方が良いだろう。雑誌の間に挟んでしまうのが良いかも知れない。ＣＤは単体だとかなり薄くなるので、数枚の束に分けて洋服か何かで包んでしまえば良い。極力、民芸品や食料などの土産物と一緒のバックなどに入れてカモフラージュしてしまおう。
直接持ち帰る場合は、入国時の荷物審査に注意。監査員の前でオドオドしない事、コピーＣＤの入った荷物を見ない事だろう。こちらは、かなり心理戦に近い。なるべく若い監査員のゲートを選ぶのが良いかも知れない。国内持ち込みは、結構運が左右する。でも、もし見付かっても没収程度で済むので、軽い気持ちで挑むのが良いでしょう。

こうして僕は、１０００枚近いコピーＣＤ（増えてる！）を持ち帰る事ができました。

海外裏物輸入アドバイス

ネット商人 ZeXploReR

一昔前は海外の雑誌広告からでしか情報が入ってこなかったものでしたが、インターネットの普及により日本に居ながらにして手軽に舶来品の情報がゲットできるようになりました。今話題のＰＳの MOD-CHP やＮ６４用のマジコンなどもインターネットのＷｅｂサイトで手軽に注文できます。*「ほしーぜ！くっそー、いますぐオーダーだ！」*っとあせる人もいると思いますが、個人輸入にリスクはつきもの。ここではなるべくリスクを回避して、楽しく海外通販を楽しむ方法を紹介したいと思います。

見積もりを依頼する業者を選ぶ

昔と違い今はインターネットという便利な物があるので、Ｙａｈｏｏ！などの検索エンジンなどで希望の商品の名前やキーワードで検索をかけて、通販Ｗｅｂなどを探します。ニュースグループにもよく裏物を扱っている業者が宣伝しているので、そっちをチェックしてみるのもいいかもしれません。

まずは見積もり請求

まず購入商品の見積もりをＥ－ＭＡＬＥかＦＡＸで依頼します。必ず送料と注文方法、納期を聞くのを忘れない様に。数日以内に返事が来ない様であれば、そういう所は無視して他の所をさがしましょう。こちらからの見積もりや質問に対するレスポンスの速さでその業者の客への対応の速さや誠実さが伺い知れます。２４時間以内に返事が来る様であればおおむね信用はできると思います。

見積もりの返事が来たら、チェックすべき事がいくつかあります。まずカードが使えるのかどうかと、商品の発送方法を確認してください。支払方法は、海外通販において代金引換というのはほとんどありえないので、カードによる支払か直接現地の銀行口座へ振込を指定してくる筈です。又、発送には必ずＤＨＬかＵＰＳ、ちょっと高いけどＦｅｄｅｘを利用できる事が必須条件です。中には郵便で安く送れると言ってくる業者もいますが、あれはやめておいた方がいいです。筆者のこれまでの経験からいって、トラブルが起きたとき一番最悪な対応をするのが郵便局です。ＦｅｄｅｘやＤＨＬなら伝票番号さえわかれば、３０分程度で荷物の所在がわかりますが、郵便だと荷物の所在確認申請というのをだして早ければ一週間以内、もしくは忘れたころに返事が来るという最悪の遅さです（笑）

いよいよオーダー！

値段もまずまず、じゃあ注文しようかと思っている貴方、ちょっと待ってください支払方法はもう決めましたか？商品代金の支払については以下の方法が一般的です。送金の方法としてはいずれも確実な方法です。

カード（ＶＩＳＡやＭＡＳＴＥＲ）による決済　　かかる費用は代金の３％
海外送金振り込み　　一律￥４５００（電信）
海外送金小切手　　一律￥２５００＋送料

もし貴方がカードを持っていれば、それを使うのが一番いいでしょう。万一騙された場合でもカード会社へ通報すればお金が返ってきたケースも多いです。又、カードの番号を相手に送る場合、Ｅ－ＭＡＬＥを使うのはお勧めしません。なるべくＦＡＸを使う様にしましょう。でもなかにはカードを持っていない人もいると思うので、そういう人はちょっと高いですが海外送金振り込み（電信）で送金する事をお勧めします。

カードを支払に使う場合は、カードの番号を添えてＦＡＸで送ります。海外送金振り込みの場合は送金した旨を添えて、送金の控えを一緒に送るといいでしょう。この時、発送したら必ずその旨の返事と運送会社の伝票の控え（もしくは伝票番号）を送るように要求したほうがいいです。こうしておけば税関で荷物がストップしたり、荷物が紛失してしまった時でも、伝票番号で運送会社に照会すれば荷物の所在が確認できます。備えあれば憂いなしですね。
あとは、消費税分（５％）のお金を用意して、荷物が家に来たら税金を払って受け取ります。でもときたま出荷した業者がまぬけで、ＩＮＶＯＩＣＥ（内容物の商品価値証明書、税金を算出するのに必要）をつけ忘れるケースもあります。そういう時は、送金した控えを日本の通関業者（ほとんどの場合ＤＨＬで発送された物ならＤＨＬで通関します）に渡せば大丈夫なはずです。まぁ、どうしても早く物が欲しい場合は保税地域へ直接赴いて自分で通関するという方法もあります（でもまる１日つぶれます）

あとがき

ＺｅＸもこれまで個人輸入はさんざんやってきましたが（個人通関も経験しました）、事に外国の業者との取り引きでは、こちらが期待していた様なサービスが受けられないどころか、酷く雑でいいかげんな対応で悩ませられた覚えがあります。ですが、快く返品や交換に応じてくれた（しかも送料は向こう持ち）誠意のこもった対応をしてくれる業者もいるのも事実です。購入には値段も大事な要素ですが、それと同じくらいに相手の客に対しての対応も大事だと思います。

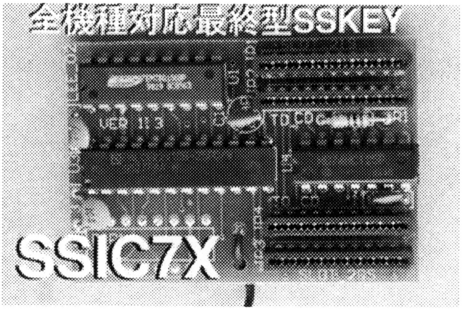
全機種対応最終型 SSKEY

SSIC7X　(20PIN&21PIN ハイブリット仕様) レポート

By ZeXploReR (Console7)

まずは、シビアレビュー。ついに我々プロから見て真打と呼べる SSKEY の決定版と呼ぶにふさわしいモデルです。「こいつが去年の秋にあったら..」と思うほど、機能＆質ともにこれまで見た SSKEY の中では相当ハイレベルです。

●特徴

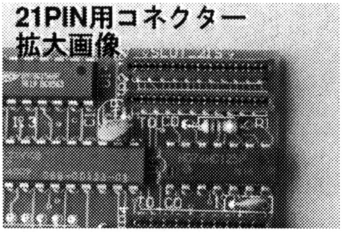


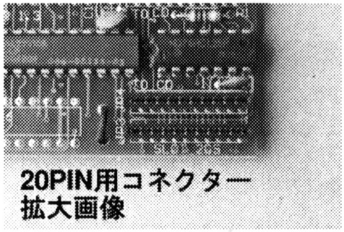
これまで従来型の SSKEY は主に２０PIN、２１PIN（ビクター製 CD ピック搭載型)、２１PIN（サンヨー製 CD ピック搭載型）と別れており、それぞれに合わせてジャンパ設定を施す必要がありました。しかしこの SSIC7X はそんな面倒なジャンパ設定無しに黒白全機種の SS に使えるのです。また、結構見落としがちなのですがコネクターまわりにも気を遣っているのがわかります。２０ＰＩＮ用コネクターを良く見るとなんときちんと２０ＰＩＮサイズに合うコネクターをわざわざ使用しているのです。コネクター自体もしっかりしていますので、一旦きちんとセッティングすればショックでコネクターがずれる事も少ないでしょう。また、旧機種（黒 SS）をお持ちの方へ申し上げたいのですが、SSKEY 自体既に製造ラインの縮小閉鎖傾向にありますのでこれからは特に旧機種用は入手困難になる可能性が高いと思われます。是非流通在庫のある内にお買い求めになることをおすすめします。

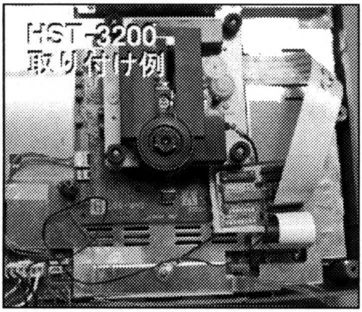
●クォリティについて

この SSIC7X の生産地は香港では無く、国際的に PC パーツ生産地で有名なあの台湾です。香港で質的に一番悪名高い EMS 社の EMSIC（SSKEY）に比べると、半田付けの仕上げさやパーツの精度は数段上なのがわかります。特に SSKEY の場合、SSKEY 自体の質的な問題は購入時において大変重要な要素です。たまに他社様の商品を買われたお客様で、最初のうちは動作していたが、十日くらいして壊れたというトラブルも少なくないと聞きますので少しでも安心できるモデルをお求めになられた方がよろしいのではないでしょうか？もちろん万が一の初期不良にも一ケ月間の初期不良交換サポートで迅速に対応しておりますのでご安心ください。(期限を過ぎたものでもできるだけの善処はさせていただいております)

●　SSIC7A　20PIN/21PINコネクター部拡大画像







●　取り付け例　その1

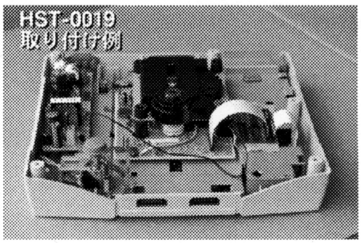
●（旧型黒SS/HST－3200（0004））

旧機種である２０ＰＩＮ仕様の黒ＳＳにも、左記画像をご覧の通り問題無くお使いになれます。但し２０ＰＩＮ仕様の場合、ＳＳＩＣ７Ｘに付属しているフラットケーブルの加工が必要です。また、コネクターとの接触も少々シビアですのでお気をつけて取り付けてください。

※余談ですが、今回このＳＳＩＣ７Ｘを見て驚いたのがなんとこの２０用コネクター、きちんと２０用にサイズが調整されています。ＥＭＳ製のＳＳＫＥＹだと大抵２１ＰＩＮのコネクターを流用していたりして具合があまり良くなかったのですが、このＳＳＩＣ７Ｘのコネクターはきっかり20ＰＩＮあります。お疑いの方は是非御自身でご確認ください。

●取り付け例　その2

●（最新型白SS/HST－3210（0019））



このＳＳＩＣ７Ｘで凄いのは、従来型のＳＳＫＥＹが必要とした機種毎のジャンパ設定が一切不要だという事です。この白ＳＳは SANYO 製ＣＤピックアップ搭載型ですが、ビクター製搭載型でも面倒な設定無しに動作します。事前にＳＳＩＣ７Ｘの基盤裏面にガムテープを張る等の絶縁処理を施す必要はありますが、一回きちんと取り付ければかなり安定した動作が望めます。あと、取り付け時にはフラットケーブルの端子とＳＳＩＣ７Ｘのコネクターの爪はきちんと合うよう確かめて差し込んでください。

●価格＆サポート詳細　SSIC7X　価格¥4,000（税別）

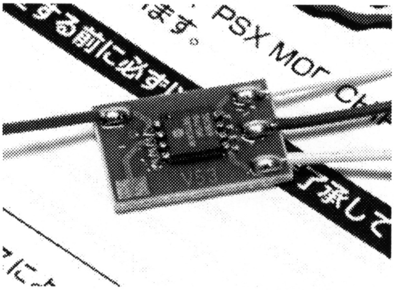
超取り付け簡単の次世代 PS MOD　CHIP

Ｖ５３モジュール　プレビューレポート

By ZeXploReR (Console7)

弊社Ｃｏｎｓｏｌｅ７日本のＭＯＤが PS　MOD　CHIP を販売してから早いものでそろそろ一年が経とうとしています。当時は弊社以外に CHIP を販売している業者自体希でしたが、いまやインターネットを見渡す限り２０以上の個人・法人業者が軒を連ねている状態です。CHIP 自体一般層のお客様にだいぶ認知されてきたのはとても喜ばしい事だと思います。しかしながら、これだけ業者が多いのにも関わらず値段以外の勝負があまり行われておらず、肝心の「ユーザーの利便性」についてはおざなりの所がいまだに多いです。とりわけ見過ごされがちなのが、マニュアルの充実さと配線の容易さの部分です。特に肝心のマニュアルについては未だにただ単にコンビニで雑にコピーした配線図が多く、個人業者様で購入されたかなりのお客様が苦難されていると聞き及びます。そんな中、ユーザーの視点から見た取り付けが容易でマニュアル他資料も充実している、半田ごてすらも握ったことの無い全くの初心者の方を対象とした完全モジュールパッケージが登場しました！それが今回ご紹介する「V53 モジュール～超簡単取り付けセット～」です。

●V53 モジュール特徴



1）通常の PIC12C50x 系よりはるかに小型タイプを使用して完全モジュール化。絶縁処理は完璧

2）信号の伝導性に優れた日立製 AWG２８ワイヤー線を採用。半田がワイヤーに染み込んでいるので、配線作業が容易

3）モジュールの裏側には両面粘着テープを使用。PS の基盤に具合良く固定可能

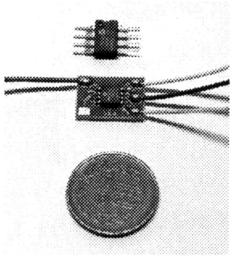
4）モジュールには色分けされたワイヤーにて結線済み。付属のカラーマニュアルの写真通りに配線するだけですぐ取り付け完了！

5）Ｖ５３モジュールは完全国産化の MADE IN JAPAN!もちろん動作チェック済みで出荷致します！

5）初心者には取り付けが難しいと言われている７０００番にも、極力配線数を減らしておりますので比較的楽に取りつけができます。

7）Ｃ７製作の「ＰＳ－ＣＨＩＰ改造マニュアル　フルカラー版」付属

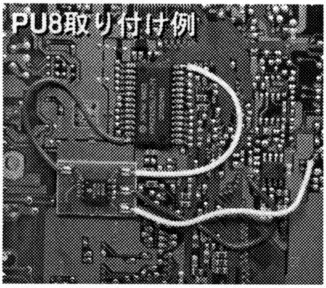
●大きさ対比＆裏面画像



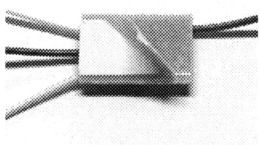
上から通常のＭＯＤ　ＣＨＩＰ、Ｖ５３モジュール、１０円玉です。かなりサイズが小さいのがわかると思います。

このサイズで絶縁＆ワイヤー結線処理が済んでおり、実際取り付け時においても裏の両面テープによりしっかり固定可能です。

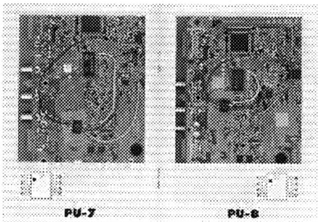
●取り付け例



取り付けた感じとしては左記画像の様になります。既にモジュールにはワイヤーがついておりますので、両面テープで具合の良い場所に固定してから一つ一つ配線していきます。



ワイヤー四本は全て色違いになっており、フルカラーマニュアルの写真通りに取り付ければＯＫです。



←付属のフルカラー取り付けマニュアル。

実はV53 モジュール、内容はこれだけではありません！まだ詳しい詳細は発表できませんが、Ｃ７独自製作のコンテンツをＣＤの形で付属する予定です。詳細は近日ホームページ（www.console7.com）にて発表致します！！

V53 モジュール（フルカラーマニュアル＆独自製作コンテンツＣＤ付き）

￥３，８００－

V53 モジュール ＆ SSIC7X 取り扱い店一覧

あきばおー	TEL 03-3251-6727
POSITIVE ENTERPRISE	TEL 048-738-7471
JOKER-X	TEL 0538-39-2454
console 7	TEL 0422-70-5433

“本当に香港のマックの蛍光灯はチカチカしているのか？”

～『香港オタクマーケット』を持って香港旅行記 ～

文：五十嵐　覚

ＰＯＳＩＴＶＥの読者ならバイブルのように持っている「香港オタクマーケット」を片手に持って、私も香港に行ってきました。実は、今まで海外旅行おろか飛行機にも乗ったことがない旅行音痴の私が香港に行こうと決心させたのは、１９９６年１１月に鶴見氏からこの本を読ませてもらったのが始まりです。読み終わった私は、今すぐにも香港に行きたいと思いました。が、その時お財布の中には夏目漱石が２枚、銀行に福沢諭吉が３枚しか有りません。もっとも、パスポートも持っていない有り様。それから、鬼のようにバイトをしました。バイトで辛くなったら本を読んで自分を励ます姿は、涙なしには語れません。水道橋のＨ・Ｉ・Ｓで格安旅行券を５１０００円で買い、パスポートを取って、結局、香港に行ったのは６か月後の１９９７年6月１５日に旅立ちました。

しかし、私がこれから香港電脳レポートしても、返還前に行ったので情報が古くなってしまいます。いままで、ＰＯＳＩＴＶＥでも詳しい香港電脳レポートがあるので、電脳童貞がレポートしても面白くないでしょう。よって今回は香港でパスポートやお金のつぎに離さず持っていた「香港オタクマーケット」に載っている興味深いスポットを体験してきました。

まずは、尖沙咀から。ここではマクドナルドの蛍光灯はチカチカしているのかという疑問を確かめるために北京道にあるマックに入りました。店内はいろいろな人種の人々で混雑してました。客席も黒人やインド人が一画を占拠し、さすが香港のマックと感心しました。さっそく、ビックマックセットを注文し蛍光灯を探しを開始。けど、レジの上を見上げても蛍光灯はチカチカしておらず、すこしがっかりしたが、なんと、客席の上を見上げると蛍光灯がまばらにチカチカしているではないか。私はうれしさのあまりわざわざチカチカ蛍光灯のしたでビックマックを食べました。私が行った時には入口を左に曲がった客席にあるだけ。もしかして、誰かが抗議して蛍光灯が替えられたかもしれません。想像では全体が蛍光灯でチカチカしているけばけばしい店を思い描いていた。でも、そんなマックがあったら店員もおかしくなるし、客も来るはずがないでしょうが。まあ、ひとつの疑問を解決しマックを後に（ずっと蛍光灯を見ていたので目もかなり疲れた）。で、尖沙咀と言ったら重慶マンションに行かなくては、上野に行って西郷さんの銅像を見なかった同じ（今どき見ないか）。昔より少し治安がよくなったが、重慶マンションは本でも書いてあるように、おどおどしい雰囲気がたっぷり。けど、小心者の私は安さと安全を天秤にかけた結果、安全を取り重慶マンションには泊まりませんでした。よって、ぺっぴりの私は重慶ウォッチングを開始。重慶入口には、いるはいる客引きのインド人。重い荷物を持っている人にかたっぱしに声をかけているし、中はカレーの匂いたっぷり。香港にいてインドを味わいました。しかし、異国情緒を堪能していのもつかの間、恐怖が訪れました。重慶の中をうろうろ見ていたら、なんと、２メートルはあろうインド人（推定）の足を踏んでしまいました。すぐさま、「アイム　ソーリー」と謝りましたが、インド人（たぶん）はべらべらわけの解らない言葉を話し怒っています。びびった私は冷や汗を流し、カレーの具になるかもと物騒なことが脳裏をよぎりました。すぐにダッシュで地下鉄乗り場まで逃げどうにか助かりました。怖かったですよホントに。そのあと、重慶にはレートの良い両替所があるので数回行きましたが、行くたびにまたインド人（だったのかな）に出会ってしまう恐怖でびくびくしもの。重慶が私の中では“恐怖の館”になった事は言うまでもありません。

ところで、今回私が宿泊した場所は「地球の歩き方」に載っている佐敦駅から徒歩１０分の上海街にある『ラッキーハウス』です。ここは日本人がたまり場として有名なゲストハウスであり、ちょうど返還前に行ったので日本人でいっぱい。小心者の私も日本人がいるなら安心。予約をせずに飛び入りで行って、運よくベットが空いていたので泊まることができました。ここはドミドリーなので、ひとりでゆっくりしたい人にはおすすめできないが、一泊９０ＨＫドルなので安い。一応、日本人ばかりなので安心できる（泊まった時は日本語ぺらぺらでいつもエロリ本を読でいるアメリカ人がいた）、日本の小説やマンガ本も置いているので暇もつぶせる。近くに弁当やスーパーもある。おまけに、男人街も近い。と、良いことばかり。おすすめの宿です。あ、いい忘れました。寝ていると南京虫が体を刺すかもしれません、泊まっている間も何回か刺され痒い思いをしました。安いからにはこれくらいはドンマイ。

今回、旅行で楽しみにしてたことは、本に書いてあった電脳街や信和中心めぐり、自分が落ち着く香港の裏路地めぐり、そして、ハイライトは『香港９７』を探すこと。この本を探すために１日費やしました。最初、普通の本屋さんへ。が、こういう本屋はエロどころかマンガ本すら置いていない。香港の本屋はまじめなんですね。エロリ本はコンビニや露店で売っているので、そこで買うのが常識なのでしょうか。次ぎに、本に載っている『香港９７』の直営店に行くことに。ここで困ったことが。地図があっても、私は直営店にたどりつくことができない。探してもよく解らなくなってしまった。さすが、小学校のとき「ディープダンジョン」を買って２時間後には書き換えに行く方向音痴。ここでも断念し、深水歩へ。ここには古本屋があると聞いて、足が棒になっても『香港９７』を見たい一心で探しました。そこに、一件の古本屋を発見すぐさま店の中へ。そこには、なんと宝、いや『香港９７』がたくさんあるではないか。うれしかったですよ。もちろん、ビニールに包装されて中を見ることは出来ません。私のセンスがとわれます。表紙の女性を丹念にチェックし、ここでは『香港９７・夢幻女朗（第７７、７８集）』（４０ＨＫドル）と『香港９７・十隻白虎（第２７集）』（５０ＨＫドル）を買いました。買ってすぐに中身をチェック。特に十隻白虎はいいですよ。なんせ、ホントにツンツルテンで、日本でヘアーヌードに馴らされている私はカルチャーショックをうけたが、見ごたえたっぷり。『香港９７』をやっと発見できたうれしさで疲れも忘れていました。最終的には、宿近くの廟街のナイトマーケットにもあり（いままでの苦労は何だったのか）ここでは『香港９７（９５年6月２１日号）』（１５ＨＫドル）でゲット。しかし、残念なことに、時代遅れのぶさいくなオナゴばかり。悔しさのあまり、売店で新刊の『龍虎豹』（２５ＨＫドル）と『火麒麟』（２８ＨＫドル）をゲット。『火麒麟』は“香港の宝島”といえる内容。驚いたことに、ワールドニュース的なコーナーに激やせした伊集院光のことが載っていたのにはびっくり。たぶん、フラッシュかフォーカスのパクリ記事だと思うが伊集院が香港に紹介されるとは本人は思ってもいないだろう。これら買った本は、もちろん無修正。持ち帰っては税関で没収されてしまうので、香港で捨てましたよ。ただ、ナイトマーケットで買ったＴシャツの中敷きが、ぶ厚くなっていたことは気のせいでしょう。５枚ぶんのＴシャツがね。

以上、香港旅行記です。まだまだいろいろありましたが、一冊の本「香港オタクマーケット」のおかげでたのしくちょっと変わった香港を楽しむことができました。改めて、クーロン黒沢大先生に感謝感謝。また、早く返還後の香港に行きたいと思っています。そのときは私が新しい変わった香港のスポットを紹介したいです。では、また。

電脳最強王国・香港の逆襲

Ｗｒｉｔｔｅｎ ＢＹ：内海行正

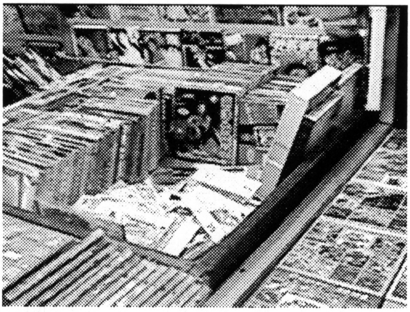
電脳最強王国の名をタイに奪われてしまった感のある香港。誰に聴いても「タイの方が良いよー」としか返ってこない答えを真に受けていた自分は、香港旅行が決定してからも過度の期待など抱かずに、ただ久しぶりの海外旅行に胸を踊らせていたのみでした。

ピーコＣＤもあるにはあるが値段も高く（１枚 1400 円位）扱っている店自体が少ない、と言う予備知識を持っていたので「ＰＳとＳＳのＭＯＤチップと、ピーコＣＤの７～８枚も買って来れりゃ良いかな？」位にしか思わず所持金もたいして持たずに、気軽な感じでいざ電脳街へ!!

そこで自分が見たものは（大袈裟）。…何だよ何だよ、バンバンあるじゃん!!　右を向いても左を向いてもピーコＣＤしか…ねぇじゃん!!　しかも…めちゃめちゃ安いじゃねぇかよ!!　しまった～、借金してでも金、持って来るんだった～。

後悔先に立たず、ピーコＣＤの山の前で、そして僕は途方に暮れた…。

と言う訳で、これから自分が見てきた香港の情報をレポートしていきたいと思います。時期としては 97 年４月の後半、レートは１ＨＫ＄＝約 17 円でした。



まずはワールドワイドに悪名を轟かす香港コピー産業界の老舗、深水歩は「高登電脳中心（ゴールデンコンピュータセンター）」へ足を延ばしてみます。

第一印象は「こんなモンか、香港」ってところ。ビデオＣＤとＩＢＭ系ＣＤのピーコ品はわんさとあるけど、コンシューマ系のＣＤはちらほらとしか見当たらず。裏ではピーコＣＤを販売しているんでしょうが、表向きはオリジナルしか置いてなかったです。ＦＣのｉｎ１を置いてある店は２軒だけ。ＳＦＣのディスクコピー屋は壊滅。目に付いたのは、ＰＳ・ＳＳの改造屋。本体を持って行けば、その場でピーコＣＤが走るマシンに改造してくれます。また改造済みのＰＳ・ＳＳ本体も売っていました。特にＰＳは、アジア地域用の最新ロットであるビデオＣＤプレイヤー機能も搭載されていて、かなりお得。お土産にいいかもね。あとは、お決まりのニセたまごっちくらいかな？　１軒だけ本物を置いてある店もあったのですが、ソレは非売品でした。香港でもたまごっちは大人気みたいです。　ちなみにかの有名な尖沙咀の売人の方々も最近じゃ「ニセモノドケイ」に加えて「タマゴッチ　アルヨ」と頻繁に声をかけてきて、ちょっとうざったかったです。

取り合えずゴールデンはこんな感じでしたね。夕闇迫るゴールデンのビルを背に「ココは行く事に意義がある場所だから」と強く自分に言い聞かせ、その場を後に。滞在中ココを訪れる事は二度とありませんでした。

気分を変え、お次は「科技電脳中心」へ。

自分は「地元のガキが集まる店に悪い店はない」と言う持論を持っているのですが、その方程式がバッチリと当てはまる優良店ばかりがありました。どこら辺が優良かと言うと、まずピーコＣＤが「ウッソ？」って位溢れています、どの店先にも堂々と。値段も明朗会計でゴールデンの様にボラれる心配もなし。種類も中々どうして豊富で、言う事なし。



ＰＳもＳＳも関係なくピーコＣＤは１枚 20 元（元＝ＨＫ＄）。どれを買っても１枚 20 元。５枚なら 90 元だ!! しかもＰＳとＳＳのタイトルを混ぜて５枚買ってもＯＫ!! やっぱり 90 元です。ちゃんと価格表が貼ってあるから、ちょっと気の弱い人でも思う存分買い物三昧出来ます。買い方もメチャ簡単。金を払って引き換え券を受け取って云々…なんてぇの全くなし。その場、その場。みんなその場で手渡してくれます。笑っちゃうくらい簡単に買えちゃう。ＣＤケースにカラーコピーされたゲームのインデックスが入ってて、当然の様に中身はカラなんですが、それがぶわぁーッと並んでる訳なんです。そん中から欲しいＣＤをチョイスして、ゲームして遊んでたりする店番の兄ちゃんに渡せばＯＫ。引き出しや床のダンボールん中からＣＤを取り出して渡してくれます。一言たりとも喋る必要なし。実にシステマティックに（笑）なっています。注文すんのマクドナルドより簡単だよ。

その他は旧式のマジコン、ＰＡＲ等を売っている店（単に売れ残りなだけ）、ＳＦＣのディスクコピー屋（ここでしかお目にかかれなかった）、日本のマンガとか明星等のアイドル系のモノを売っている店、ビデオＣＤ屋等がありました。

ちなみに先程の売れ残り商品を抱える店。ここは本業はマジコンの修理、及びＰＳやＳＳの改造屋として営業しているらしく、技術系の商売ヘタそうなオヤジが黙々とハンダを握っていました。改造費用はここが一番安く、ＰＳはチップ込みで 100 元。ＳＳの値段は忘れちゃったけど、まぁ同じくらいでしょ。ＳＳは灰机だろうが白机だろうが、Ｖ型でもＨＩ型でもＯＫなので、サターンユーザーなら本体背負ってでも行くべき。日本でだと白ＳＳ用のチップしか手に入んないし。実際自分も（ＰＳだったけど）持って行ってここで改造してもらいました。ちゃんと動作チェックもしてくれるから何も問題はないですよ。目印はケーシー高峰似のイイ顔オヤジだ!!

その他「黄金中心」や「新高登電脳広場」等と言ったメジャーどころも一応チェック。コンシューマー用のブツは全然なし。自分はＭＡＣユーザーなので、ソレ用のＣＤを探していたのですが、中々発見は出来ませんでした。あまりにも溢れかえるＷＩＮ／ＤＯＳ用ＣＤに辟易し、真面目に探す気も失せてしまいました。本当辛いモンがありますよ、一人で黙々と見てると。どの店の商品も同じモンばっかだし。何やってんだろ、オレ…とか思ったりして。

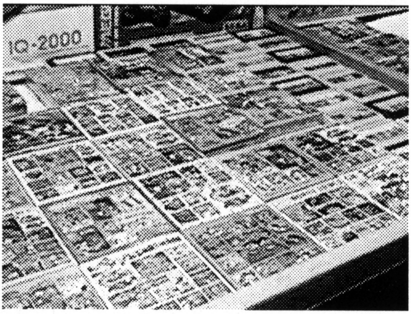
異国の地で一人、軽い目眩を感じつつ辺りは相も変わらず人いきれ。ハァ、疲れたぁ。テキトーに流して帰ることにしました。

先程も述べたとおり所持金の乏しかった自分は、ＪＡＮＢＯで北京ダックだ、フカヒレだぁ、なんて人達を横目にそそくさとセブンイレブンへ。期待半分で行ってみれば、日本と同じ様に弁当がちゃんと売っていました。しかもレンジまであるし。さすがアジア圏のセブンイレブン。アメリカやイギリスのセブンイレブンじゃ、いいとこサンドイッチ（とかブリトーとか）ぐらいしか売ってませんからね。助かったぁ。

チ～ン、と一発暖めて、ホテルで「星洲炒米」と言うのを喰いました。漢字で書くとアレだけど、ぶっちゃけた話、単なるボソボソの焼きそば。香港くんだりまで来て日本と同様（か、ソレ以下）の食生活なんて…。しかもソレがまたメチャ美味いのが逆に悲しい。窓から見える百万ドルの夜景を眺めながら、気分は一気に黄昏モードに…。

皆さんも機会があったら、ぜひお試しください。マジ、メチャ美味いよ!! 少なくとも滞在中は３食ともコレで乗り切るか、と思えるぐらいにはね。安いし…。

残るメジャー系電脳エリアを制覇すべく、旺角へ。旺角駅から女人街を通り抜け油麻地駅へと向かう様に順に観ていきました。

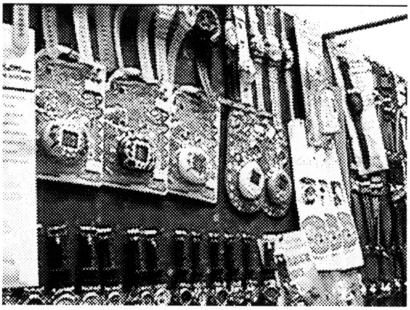


まずは「旺角電脳中心」。ここは本で読んだり、人から聞いた話のまんまって感じで、ＩＢＭ関係の店がほとんどでした。以前は少数ながらＳＦＣの店もあった様ですが、今では残念ながら淘汰されてしまった様です。代わりにビデオＣＤ屋が顔を効かせてました。

女人街でウワサの露店を発見。うっわー、あるある。ＦＣ、ＳＦＣ、ＧＢ、ＧＧ等のｉｎ１がズラーッと並んでます。ただしＭＤ用のはさすがに無かったですね。他にはＰＳ、ＳＳのピーコＣＤが若干だけど、投売り状態でありました。お決まりのビデオＣＤと何故かは知りませんがエログッズ（男用のバイブ？って言うか、女のアレの形のおもちゃ）もありましたね。もうゲームだけじゃ、やっていけないのか？

値段は安からず高からず、と言ったところで、ｉｎ１コレクターじゃない自分には何とも言えません。有名な「マタ来ル婆」も健在。「また来てね」って日本語を教えといてやりました。ちなみにこのババア、商売上有効なセンテンス以外は英語が全く喋れないみたい。会話が苦労するけど、イイ味出してるキャラだから、機会があったらぜひとも話しかけてみてください。

露店と言えば誰からも聞いた事がないので、おそらく最近になってオープン（笑）したんでしょうが、実は女人街だけでなく男人街にも存在します。こっちの露店では品揃えも悪いし価格も若干高めなのでお勧めは出来ませんが、一応話のタネに覗いてみるのも良いんじゃないでしょうか。女人街では店番がババア、男人街ではオヤジ、と随分わかりやすい構成でなんとなく微笑ましいっスよ。



お次は「好景商場」。な、何だよ、ココ。見た瞬間、脂汗が出る位のインパクト。広いビル内の店々にわんさと溢れるピーコＣＤ。どこを見渡してもピーコＣＤばかりで、まるで広大なアメリカのライ麦畑の様。ぐわ～ッ、豊作じゃ～ッ!!（←？）

しかも「科技電脳中心」の様にひっそり売ってるってんじゃなく、もう堂々とやってますからね。ある店なんかダンボールん中のＣＤを店先に置き、客に直に手に取らせるっていう、まるでワゴンセールの様な男気ある店もありました。もう「科技」なんか、メじゃないっスよ。品揃えから何から…全てにおいてね。

しかし値段は不思議と「科技」と変わらず、ＰＳもＳＳも１枚 20 元。５枚で 90 元。って店が多かったですね。一番安い所で３枚 50 元だったかな？　ここいらが底値か？

構成商品は 70%がコンシューマーＣＤ。と言ってもＰＳとＳＳしか無いですけど。３ＤＯとかＳＦＣのピーコＣＤ等は完全に絶滅したと言っても過言ではないでしょう。残りの 30%はやっぱりビデオＣＤって言うパターンでしたね。ＳＦＣのＣＤなんて滞在中１度しかお目にかかれませんでしたもん。それもプレスじゃなくてＲしか無かったし。　ともあれ、ここまで当たり前の顔してピーコＣＤが売られていると、感覚が鈍ってきちゃいますね。逆に純正が懐かしく思えちゃったりして。何処で売ってんだよ、純正品。俺は純正が欲しいんだ～、ウソだけど。本当つくづく、こんなビルが自分の家の近所にあったのなら、どんなにステキな事なんだ…と思わせるスポットでしたね。

最後に「信和中心」。僅かにあったらしい電脳関係の店も全滅した様で、その分オタク色が強くなったんじゃねぇの？って思わせる位の、濃い店が満載。まさにオタクの聖域。オタクのオタクによるオタクの為のビル。「お宅、オタク？」「そういうお宅もオタク？」って何だかよく分からないですけど、そういう客達で埋め尽くされています。オタク臭がヒドイのも特徴と言えるかな。ウン。
ここの解説は「香港電脳オタクマーケット」を読んでもらった方が早いですね。本当、そのまんま、って感じですから。
笑えたのはビル内にあったガチャガチャ。「ゴールドライタン」のガチャガチャを発見してしまいました。何故に？　今どき…。香港じゃ流行ってるのか？　ちなみに 10 元。　帰り際ビデオＣＤ屋をなに気なく覗いていたら、いきなり店のオヤジに腕を捕まれ外に引っ張られてしまいました。呆気に取られオヤジを見ると彼は「ジャウ、ジャウ!!」と叫んでシャッターをガラガラガッシャーン!!　そうです。皆さんもお気づきの様にガサ入れでした。遂に俺もクーロン大先生と同じ経験をしてしまったか、とビビりながらもハイになっていた自分は証拠写真を撮る為にデジカメをスタンバイ。必死になって撮影したものの慌てふためく周りの客達にジャマされて、何だかよく分かんない写真しか撮れませんでした。うーん、残念。とか余裕コイてるヒマもないので、とっととズラかりました。



※※

いかがでしたでしょうか。
拙いレポートで恐縮ですが、一応自分が観てきた香港の全てを書いたつもりです。
自分はタイに行ったことがないので比較するのはおこがましいのですが、タイにあって香港にないモノと言ったら、おそらくＦＣのｉｎ１（の一部）と勝手に移植ゲームぐらいのモンじゃないかな、と思います。たぶん返還前でヤケになってたんでしょうが、値段も安く、ボラねぇからその分余計に買ってくれ、頼むからよってな雰囲気が蔓延していて、まさに投げ売り状態。国自体がラフォーレ原宿バーゲン最終日のラスト 10 分前「恒例のォ、爆発タ～イム!!」って具合でしたね。でも油断するとやっぱりボラれるけど（笑）。

電脳事情のまとめとしては、ゴールデンは無理してまで行く程の価値はない。ＦＣ等のｉｎ１には期待しない事、ＭＯＤチップ（ＣＯＰＹ　ＣＨＩＰって言えば何処でも通じますよ）やＰＳ・ＳＳのピーコＣＤに関しては大いに期待して良し。ＣＤはコンシューマー、パソコン用問わず買い方はメチャ簡単、ＣＤを探す時ゆっくり見たければ「科技電脳中心」へ、欲しいタイトルが無い時は「好景商場」へ、ココなら恐らく今まで発売された全タイトルのピーコＣＤがある筈です。人が多過ぎて疲れるけれど。あと足を使って探せば掘り出しモンにもそこそこ出会えると。例えば、ＦＣ用のＰＡＲとかレアなマジコンとか…ね。６４マジコンは店頭には出ていないから、見たければ店員に聞こう。あと今回自分は九竜島側の店々しか観て来れませんでしたが、実は香港島側の方にこそ今は穴場のスポットが点在するらしい。と、こんな感じですかねぇ？

よく日本人はボラれると言うけれど、そんな事も無いですよ。お買物のコツはどんな国に行っても唯一つ。それはナメられない事。この一点に尽きますね。日本でだってボラれる奴はボラれるし、ウマイ買い物をする奴は何処行ってもウマイ買い物をするモンです。簡単な商品知識と相場を知っておく事、後は疲れていない事がポイントだと思いますね。

体力が無いと気力を支えられなくて、気力が無いと交渉する気も失せてきますからねぇ。体力を充分温存して、納得いく買い物に備えて下さい。買い物は戦いだ（笑）!!

こりゃ、あからさまに吹っかけられてんなぁ、と思ったら堂々と「What a fuckin' price, Man? You tryin' 2 diss me, haa? Moddafukka（何でこんなに高いんだよ、ナメてんのかよ、あぁ？）」とでも言ってやりましょう。経験上その後３割位の確立で相手は笑いながらマケてくれます。マケてくれたらこっちも愛想良くしましょうね。とにかく強気で攻めて行って下さい。ダメなら次の店行きゃ良いだけですし。ＦＵＣＫなんてバンバン使って下さいね。こんなの日常語だから（笑）。でも１度位なら授業料として、あえてボラれてみると言うのもオススメですけどね（笑）。

香港はアジアの魅力を結集した場所だとよく聞きます。なるほど、ブランド物に群がるバカな姉ちゃんにも、そして自分の様な最低のコピー野郎にも等しく魅力的な国だったと言えると思います。まさにＬＡＮＤ　ＯＦ　ＣＯＰＹ。ステキ過ぎるぜ、香港。

ただ実感として「コピー産業はナマモノだ」と思いますので、この状況がはたして今でも続いているかどうかは保証の限りではありません。よく「香港はつまんなかった」と言う人の話も聞きましたが、別にそれはそれで嘘でもないと思うんですよね。その人が訪れた時がたまたま、つまんなかっただけで。所詮その地に根を張り生活をしている訳ではないので、どうしても自分達旅行者にとって、日々変わりゆく現場の状況把握と言うのは限度があるんですよね。

香港の返還式典も滞りなく終了した今（ってコレ書いてる時点ではまだなんですけど）もしかしたらコピー産業は砂を噛む日々が如くの状況になっているやも知れません。若しくは相も変わらずに、せっせとピーコ品を売り続けているかも知れません。



何れにせよ、愛すべき香港のコピー産業の軌跡の一片でも記しておけたら、と思い筆を取ったまでですので、あまり参考にされるのもどうかと思いますが、返還後もよろしければ、ぜひとも訪れてみて下さい。自分自身も機会があれば、また行こうと思っていますし。今度は返還によってどう変わったのかを観て来たいですしね。

最後に SPECIAL THANX & RESPECT 2 de MAXIMUM 「香港電脳オタクマーケット」ＢＹ　クーロン黒沢大先生。この本がなければ、初めての街「香港」で迷わずに我が物顔で香港ストラットをキメ込むなんて事は出来ませんでした。本当優秀なガイド本だと思います。たぶん自分の今までの人生の中で、一番熟読した単行本なのではないかと思います。その証拠に購入してから半年も経ってないのに、もうボロボロ（笑）。

長々とお付き合いありがとうございました。内海行正でした。

一般ど素人が行く!!

～ぶらり香港きままな旅 の巻～

By KUN

御機嫌いかがでしょうか、お馴染みKUNでございます。誰と馴染んでんだよって？そいつぁ教えらんね～な。さて、今回、はたまた趣向を変えてサブタイトルは”香港・ドジっちゃたよ特集”をお送りしたいと思います。

199X 年某月　おそれ多くも電脳街として名高い香港へ足を踏み入れてしまった私。これまで飛行機に乗った事なんて沖縄へ旅行した時のみ。その後、インドネシアにも行く事になるが、とにかく国外線は今回が初めてなわけだ。名古屋空港へ愛車を飛ばす事１時間、田舎者と悟られないよう、さっそうとフロアを闊歩しようとしたところ、おや･･･何かおかしいぞ。尾行されてる訳でもなさそうだが。はっ!!そうかっっ!!早速、国内線と国際線を間違えちゃったらしいね(^^;)。お～まい、がっ。

初っ端から、けづまついた事にもめげず、無事、旺角のメトロポール・ホテルへ到着。クーロン黒沢氏お得意のチョンキンマンションへ泊まる勇気は無かった。最低のアパートは底なくサイテーだ、と聞いた。洋式トイレの上にシャワーがあって、便座の上でシャンプーするとか･･･なんて合理性かつ画期的な仕組み。ユニットバスもびっくりだな。ちなみに私は、便座シートを下ろし忘れたまま腰を降ろしてヒドイ目にあった経験ありダゾ。きたね～。
まずは、せっかく旺角だから歩いて１０分、ホフク前進で３０分という距離の通菜街（女人街）へ突撃だぁっ。コピーTシャツ（ちょっとアンタ、Ｄｉｓｎｅｙの許可とってんの？）・ブラウス・ワンピース・下着・アクセサリー・化粧品といった品揃えで、女・子供が泣いて喜びそうな格安プライスで手に入る。ニセブランド類は、もちろん国内持ち込み禁止である為税関で没収。当然、誰も買わなくなる。一時期はやったロレックスの時計もね。そこでバック屋は考えた。シャネル・エルメス・ダンヒルらのロゴマークをＴＰＯに合わせて取り外し自由にできないものかと･･･。そんなショボいバック要らね～んだよ。
そうこうしているうちに、ファミコンカセットの並ぶ露店発見。（ダブってるくせに）１０００ｉｎ１なんてブツがあり驚いちゃったのもつかの間、電卓片手にネーちゃんがスッ飛んで来て、片言にさえ成っていない日本語を操っての接客だ。格安をさらに激安に値切り、購入したにも関わらず、別れ際には笑顔で「マタ、来ル!!」とのこと。それを言うなら「また、来て!!」でしょ。アンタが来て、どーすんのよ。
女人街を少し外れて”オタクの館”を確認。細いエスカレーターでつながれた各階には、身の毛もよだつオタッキー（死語）達がうじゃうじゃ集合してしまうような趣味の部屋が、幅広く設けられていた。テレカ・切手収集、アイドル系（当時、工藤静香、ノリピーが人気者だった）コンピュータ・ファミコン関係、レコード、ＣＤ、本屋、手芸店、小物･･･あらゆるマニアに対応すべく、好物の集合体。低い天井に狭い通路、店内とは名ばかりでタタミ１畳程度の店もあるんだぞ。あまりの息苦しさに耐えられず脱出。やはりフツーの人間にはキッついわぁ～。それから、Ｈな本について。香港ではなんと、うれしいことに自主規制が無いのだ。モロ見え、マル見えの女体が拝めるのだが、センスが良いとは言い難く、オモテ物はカラミ禁止となっている為、これまた刺激的とも言い難いわけだ。そんじょそこらのコンビニでも手に入るぞ。まぁ私は買って来なかったけどね、一冊しか･･･（買っとるやんけー）。香港の夜は長い。老若男女を問わず、道端に広げたテーブルを囲み、夜食なんぞをつつきながら、井戸端会議を繰り広げている。ハングリー精神旺盛な食卓のゴミは山のように積み上げられ、また散乱し、ノラ犬達の食糧となるのだ。話はちょっとばかり飛ぶが同ホテルで知り合った、名古屋の自動車会社・社長夫妻は、世界一の眺望美を誇るビクトリア・ピークで、研ナオコと志茂田景激に逢ったと云う。さ～て、もうホテルへ帰ろっと。何つってんのかさっぱりの、映像のみのＴＶを楽し

んだ後、おやすみなさーい。

はてさて香港の朝はお粥よね、やっぱ。ピータン粥に油条（細長い揚げパン）は絶品だった。しかし、帰国後苦労して入手したピータンは、えらくマズかったね。えっどんなマズさかって？例えて言うなれば、ウ〇コの香りと泥の味･･･かな。あっそうそう、昨日の夜なんだけどさぁ、非常に空腹な体を引きずってラーメン屋へ入ったらエビ水餃子が出てきちゃって麺が入ってないんでやんの。美味しかったけど満腹とは程遠かったね。皆はメニューをよく見ようね。しかし、どうしてあんなに使いにくい箸にするかなぁ。あの長さ（３０ｃｍ位）の必要性は何処に有るのだろう･･･しかも四角くてプラ製だから、とにかくスベる。ちなみに香港でもバリ島でもマクドナルドに入ってしまった私っていったい･･･。何っ、あぁ、亀ゼリーね、ハイハイ（聞いてねーって）。ヘルシーの王道だね。何やら亀を粉末にして作った苦いゼリーの事だよ。そして、シロップをたっぷりかけて食べる。まったりとしてコクがあり口に入れるとプルンとした舌触り････でも食えたもんじゃねぇーって感じの漢方薬。街の至る所に看板を掲げる”〇〇酒家”と名の付いた店を素直に酒屋だと思ったのは、きっと私だけじゃないハズ。大酒豪のＫＵＮとしてはチェック入れたいところだったが、実際はレストラン。まんまと罠にはまってしまった訳だ。（えっ罠だったのか、そーか、知らなかった）

そろそろ地下鉄に乗ってみたーい!!という事で、やって来ましたシャムスイポ。みんな大好き電脳街･･･しかし私が書くより木村氏がマジコン”クリアブルー”透明バージョンの生い立ちをふまえて記事にして下さる(?)と思いますんで、そっち方面はパス。さて、切符買って乗りましょうってんだけど、まず注意する事、切符は電車内、目で見えるような風に持ってたら怒られるんだよ。バックやポケットにしまえって事。車内の椅子はスベリのいいステンレス製。発車の度、ブレーキの度、動いてしまう腰が悲しい。床も天井も壁もつり玉もね。えっ、つり玉!?なんだかヒワイなその響き。つり革じゃなくつり玉が、車両と共に揺れ、一斉にブラブラすんのは見てるだけでも楽しい(?)。皆様も是非どうぞ。香港の朝は遅いから開店時間の確認も忘れずに。早く着き過ぎて、ゲーセンで無駄な体力まで消耗しないように･･･目の玉飛び出るほどじゃないが、安いぞ。

アレレ!?おかしいな、帰りの切符を買おうと思ったら行きと値段が違うじゃないか。しかも、倍価だぞ!!イエローキャブだからってナメんなよー!!!･････しばしの間、考える･････ごめんなさい、子供料金で乗ってました(^^;)。バレなきゃ平気だから、皆さんも計画的に実行してねっ･･･って、ソレ犯罪じゃないのか。

はあぁぁぁ。疲れた。楽しい旅でした。私が行った時期は円高を記録し続け、１＄＝８０円の頃でした。今はもう、１００円超えちゃったもんね。まあ、社会情勢とか貿易面からしたら、そうこなくっちゃいけなかろーけど･･･私は大反対だねっ。（って、してどーする）とにかくＰＭ９：３０名古屋空港へ降り立ち、外国気分の抜けないまま高速インターでチケット受け取りざまに「Ｔｈａｎｋ　ｙｏｕ」などと、ほざきつつ帰路へ着いたのでした。以上”買い物天国香港ツアー”をお送りしました。（まてっ最初と題名がちがうぞ）

そして、いつかハンドメイドアトミック爆弾を作成する夢を抱き、失業保険でのんきに暮らして行きたいと願う、一般ど素人ＫＵＮでした。

お互いお疲れ様でした。

一般ど素人が行く!!

~トコナツ・ココナツ・インドネシア の巻~

By KUN

「Nice meet you」皆さんはHelloの後に、この言葉が気遅れせずに言えますか？私の知人はケンタッキーフライドチキンでアルバイト中、客としてやって来た初対面の外人に向かって、何のためらいも無く笑顔で、しかも握手までしてのけたのだった。「やるな、コイツ。」というより「バカか、オマエ。」と思わずにいられなかった、毎度ごひいき頂いているKUNです。さて、いつもの事ながら趣向を変えての今回は”エキゾチック・インドネシア”と題してお送りしたい所存でござる。（サムライなのか？）
ちなみに電脳とは、まったくの無関係だという事をご理解頂きたい。

199X年・某月、5泊6日でインドネシアはバリ島へと、バカンス目的で旅立った私。予約したホテルはリゾート究極の地、ヌサ・ドゥアに位置し、歩いて10歩で海に面している”バリ・リゾートパレス”。いやっほぉうっっ!!狂ったようにはしゃぎ回る私を初日から凍てつかせたのは、皆さん御存知のアレ。バリは年中暑い為”壁”というモノがほとんど存在せず、柱と屋根のみの通気性抜群でヤシの木より低い建物が多い。にも関わらず蚊や蝿といった害虫が見られなかったから不思議に思ってたところに、コレだよ。日本では信じられない程、肉厚で片太り、表面はギラギラと鈍い黒光りを放っている。そう、あれ、アレ、有れ･･･ゴキブリ。「ぎゃあぁぁっ」部屋一杯に大声を張り上げ･･･はしなかったものの、血圧が上がったじゃないか。ご一緒した木村氏は何も言わずに、靴底ぺっしゃんこ刑罰を申し付けた後、トイレにて水責めに処したのだった。
しかし、バリ島は居心地の良い所だ、とにかく物価がえらく安い。1Rp（ルピア）=0.04円とくりゃ、王様気分でチップも弾んじゃうね。食べるんだったらシーフード、飲むんだったらトロピカル、買い物だってゴージャスに、どこもかしこも、毎晩リオのカーニバルだ。ロブスター・イカ・カニ・エビ・白身の熱帯魚はすべて丸ごとグリル、焼き飯とサラダも盛り合ったバスケットが¥1500程度･･･う~ん、素敵。マンゴジュースも濃厚で甘く美味。おみやげとしても有名なバリ・コピ（バリのコーヒー）は、ティーポットに粉を沈めて黄色がかったミルクを入れて飲んでみよう。ビールはやっぱりキリンの”一番絞り”が最高に旨いと感じるけど、こっちの”ビンタン”もなかなか････でも沖縄の”オリオン”は水っぽくて嫌い。泡盛の匂いもね。まあ、食べ物の総合点は65点ってとこかな。私にはやっぱり、日本で食べる日本食が口に合ってるよ。食文化の違いだね。
ちょっと小話、お好み焼き屋へ入った私は5ケ国語くらい操れそうな、おしゃべりな店員に付きまとわれ「お好み焼きは大坂人のごはん。」などと言われてしまった。えっそうなの?しらなかったョ。
そして、神々の住む島・バリとして忘れちゃなんねーのが舞踊。古来の伝統芸能が今もなお人々の暮らしの中に息づき、薄暗い灯りに照らし出されたダンサーを鑑賞してると、まさに奇跡の島ってカンジ。しなやかな指先と鋭い目線で半ば自覚的にトランス状態へ誘い込んでゆくのだ。お子様演芸的に受け止め、ナメてかかった事を反省しちゃう程、それは素晴らしいモノだったのだ。これを見なきゃ損したね。
舞踊団のエンターテイメントの彼とお友達になった話。聞いてもないのにソイツが言うには、傍らにいたピザ店のウエイトレスとE一関係なんだとよ。「今夜、彼女の交換しな~い?」えっマジで？私は構わないけど･･･やっぱり、ねぇ。結局、名刺交換のみをし、（当然だよっ）あれこれくだらない話で盛り上がった後、Japanese Coinを記念にプレゼント。穴の開いたコインはバリには無いので、50円玉を手渡したところ、チェーンを通してペンダント・トップにすると云う･･･いいんだけどね、もうアンタのだから。
とにかく、バリ人は人懐っこいのだ。焼けた肌に真っ白な歯をのぞかせて、屈託のない笑顔を見せられちゃうと、思わずこっちもニヤけちゃうってもんだよ。そして皆さん日本語お上手。いや、英語も中国語もロシア語も････しかも、バリの中でも地元語とジャワ語を必要に応じて使い分けるってんだから、おみそれしちゃう。その頭、一度かち割って見せて欲しいもんだね。

ここまで来たらショッピングもしたーい!!という事で買い物情報。まず、旅行会社で連れてってくれるような、免税店とかでは買っちゃ駄目だね。どこのまわし者でもないから言えるんだけど、体抵どこも高いよ。通価が安いからお得って勘違いしがちだけど、自分の足で歩いてごらんなさい。後で、「あぁ~失敗したよ~。」なんて事無いように。夕日の綺麗なビーチと並行した、クタ・レギャンの大通りは非常に栄えている。1mおきに物売りに声をかけられる程だ。「ティダ・マウ（要らない）」を連呼。間違えても、甘い顔してお手を触れないようにね･･･無理矢理買わされるハメになっても知らないよー。はっきりいって、しつこさと暑さでキレちゃいそうになった

ね。さて、行けばわかるけど、一日中遊んでいられる”プラザ・バリ”と”ギャレリア・ヌサドゥア”が丸井や西武だとしたら、”マタハリ・デパート”や”トラギア・デパート”はちょっと品揃えの良さで評判な近所のスーパーといったところ。安さにこだわったら”トラギア”になるかなぁ、いや”マタハリ”かも・・・どこも快適で楽しく、サービス満点なのだ。コンビニエンス・ストアーのようなスーパーマーケットも日用品が面白いぞ。怪しいお菓子や南国フルーツ、お土産各種も格安だもんね。足にはタクシーやベモに乗っても、香港みたいにボられる心配は無くお気楽だが、ずばり、シャトル・バスがおすすめ。ショッピングセンターやホテルをグルリと巡回し、料金もＲｐ１０００（４０円）とお手軽。意味も無くヌサ・ドゥア地区を一回りしてしまった私である。本当のところ降り忘れたのだが・・・(^^;)。バスは幌馬車の幌を無くしたようなつくりで、今にも身売りされそうな感じだが、乗ってみると万国博覧会並みに利用客は多く、人種当てクイズで遊べるぞ(?)。

そうそう、クタにはゲームセンターがある。バリ島の人はファミコンしないのかな、ソフト売り場も少なかったし、あまり普及してないみたい。ゲームは子供のお遊び程度の感覚なんだろうなぁ。それでも”トラギア・デパート”一階のショーケースん中にチョットだけ置いてあったよ、海賊版ばっかりだけど。で、そのゲーセンは”マタハリ・デパート”の二階、マクドナルドの隣にあって、レーシング・マシンとかシューティング・ゲームなど種類は少なめ。でも、”スト２”はあった。点数に応じクーポン発行、集めれば玩具やヌイグルミなんかが貰えるってんで、地元の子供っちらに大人気さ。ゲームしてるとガキ共が見物さながら、わらわら集まって来る。得意とする”テトリス”（日本のと違う）をしてるにも関わらず、「へったくそー。」と言われてんじゃないかと不安になったりもする。言葉わかんないケドね。最後にクーポンをあげたら友達と分け合って喜んでた。やはり、ガキの単純構造は世界共通らしい。ここは冷房もガンガン効いてるから、涼みがてら是非とも立ち寄って欲しい。

さて、本場マリン・スポーツだが、チャレンジした方が君の為だぞ。グレート・バリア・リーフとまでは言わないが、海の中はかなり綺麗。水温も高いから、シュノーケルでも十分楽しめる。スキューバだったら最高だね！・・・かくいう私は「足が着かない深さ恐怖症」なのだった。それから、いまいち恋愛下手なアナタ!!（うさんくさいセリフ）サンセット・クルーズなんかしながら彼女にＫｉｓｓしようもんなら、もうメロメロになっちゃう事、うけあい。キラキラ・ボンバー（ＤＮＡ２）ともいうな。パラセイリングで空高く舞うもよし（Ｒｐ２００００＝８００円）、ジェットスキーで飛び魚になるもよし、寝そべりながらトップレスをズリネタにするもよし。何をするにも安いから、アウトローしたもん勝ちだぜ。へっへっへっ。ただし、巧みな誘いで手招く、ビーチでの物売りには気を付けるように。納得しての事ならいいけど「全部で千円」なんて近寄ってきたら、まず疑え。ワザと間違える両替商や、オカマ抱きつきスリ、麻薬（街で簡単にヘロイン入手、ＯＫ・・・もちろんバリでも違法）、イカサマ賭博もね。

関係ないが、バリにはワヤンさんがいっぱいいる。パラセイリング・トレーナーの彼もワヤンさんだった。どうやら、カーストの習慣によるもので、法則通りに男女の区別なく第一子はワヤン、第二子はマデ、ニョマン、クトゥ・・・基本的にはほぼ、この４つの名前が付けられるそうだ。第五子からまたワヤン・・・となるわけだな。「ワヤンさ～ん。」と呼べば、１０人中、４人は振り返る。あ～めんどくせぇ。ちなみに、至る所にあるカエルの石像は、雨に恵まれるよう置かれているもの。そこの石像マニア!!変な気起こして盗んで来ないよーに。それから、お土産にもってこいの、バリ人が普段吸ってるといわれるタバコ”GUDANG・GARAM”（Ｒｐ１０００＝４０円）。考えられないけど、その味は甘く、気色悪く、しかも胸まで悪くなるという、ハッピーなシロモノ。百聞は一見にしかず、勇気ある青少年達よ、何事も経験だ。若い頃の苦労は買ってでもしろ、と言うじゃないか・・・ん？何の話してたんだっけ。

はあぁぁぁ。疲れた。こうして再び飛行機へ乗り込んだわけだが、気温差が激しすぎる。暑かったり寒かったり、また暑かったり・・・どーにかしろよ!!と腹を立てても仕方ないので、耐え忍ぶほか無かったのだった。軋む体にムチ打って、税関へたどり着いたにも関わらず「トランク開けて調べさせろ。」などと、血も涙もない事言われた日にゃ、もう勘弁してよ状態。荷物のカートに腰を据え、待つこと１０分。あぁっそれはお土産・・・あぁっそれは着用後の下着・・・あああぁぁっそれはＨな〇〇だよ！・・・。後で事情を聞くと、「麻薬犬が反応したから。」だとか。こんにゃろー、ヘタな仕事すんじゃねーよ。おかげで、バロン（木彫りのお面）の鼻が折れちゃったじゃねーかよ、うえ～ん。と、まあなんとか無事に、家路へと向かったのでした。以上”バリ島・麻薬捜査徹底取材・２４時”をお送りしました。（なにっ最初と題名が違うぞ・・・って、オイ、くどいよ・・・）

そして、いつかミスターＰＢＸの素性を暴き、お近付きになる夢を胸に、失業保険でのんきに暮らしてゆきたいと願う、一般ど素人ＫＵＮでした。お互いお疲れ様でした。

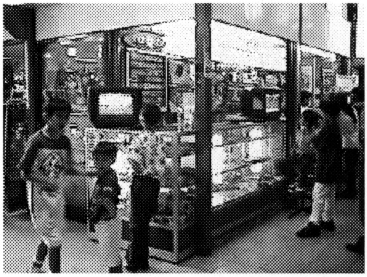
マジコン通信より

影のピーコ王国 マレーシア

文・鶴見 和昭

知られざるぱちもの天国!? マレーシア

摘発摘発のイタチゴッコを繰り返す香港や常につぶしあいという電脳コピー戦争をしているタイ、そんな東南アジアでもコピーだらけなのに平和な国がある。そこが、影の世界一のピーコ王国の座を君臨しようと企む国、マレーシア。



マレーシアは他国と比べて古いコピー製品もびっしり並んでいる。ＦＣのｉｎ１モノなんかは１９９３年製のものまであったりする。よほど摘発というものが無いのだろう。最強の無法地帯だ。更に、この国は競争というものが無い、みんな仲良くやろうぜのノリだ。そこら辺は結構日本と同じ感じだが。

マレーシアのゲーセン

東南アジアにあるゲーセンはどこも日本と比べて格安だが、マレーシアはその中でも飛び抜けた存在だ。何と！新作のアーケードゲームが、１プレイ１０～３０マレーシアＣ（５～１５円）でプレイできてしまうのだ！ここではゲーセンで１日遊びまくっても１０００円かからない。これはゲーマー旅行者には朗報だよね。これで元が取れるのか？マレーシア。まあコピー基盤だと思うけど。でもタイとかもそうだけど、輸送費が高いのか、純正品は高くて仕入れられないのか、真相はわからないが、体感ゲームや大型きょう体は全くといっていいほど無い。うさん臭いぬいぐるみばっかり入ったＵＦＯキャッチャーはあるけどね。

電脳グッズの相場

ＦＣパチモノ等の電脳グッズに関しては、価格的にはタイや香港の現地人価格と比べてやや割高です。でも、この国は種類が豊富なので、あまり時間がとれない人はここに２泊３日とかで行った方が交通費や時間的に考えても全然効率が良いです。それに香港やタイとは違い、英語圏なので当然価格交渉はどの店でも英語でＯＫですので中学で習った位の英語がキチンとできればボラれることもなく、かなりスムーズに事が運ぶと思います。

オススメスポット紹介

☆クアラルンプール「アンバンパークショッピングセンター」



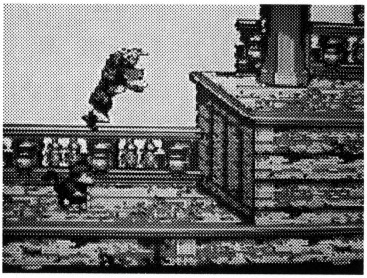
まずは、香港の黄金市場をも越えた！アブナイＣＤの在庫量は世界一のクアラルンプールにある、アンパンパークショッピングセンターを紹介します。
行き方は簡単。クアラルンプールからタクシーで１０分位です。このビルは、サパーレックとは違い、原地でも有名なので発音さえしっかりしておけば一発で行ってくれるので楽チンです。

ここは原地のハッカーでも有名なのでいつ行っても混んでいてかなりうざったいですが、ここ一カ所に色々なピーコ品が凝縮しているので全世界のパチモノがここだけでそろってしまいます。まさに『コピー道ここに極まる』って感じです。



このビルは３階建てのビルで階によって売っているモノが違います。１ＦはＦＣやＧＢのｉｎ１ソフト・ＰＳやＳＳの海賊ＣＤが沢山置かれていました。この辺は他国でも見かけます。しかし、マレーシアにはＧＧやＭＤのｉｎ１ソフトの種類も沢山あるのです。まさに５年前の香港！っといった感じです。価格交渉の仕方のコツとしてはこの国の場合『これいくら？』って聞くと『いくらなら買いますか？』と逆に聞き返してきます。どの店も相場はありますが自分の言い値で価格が決まるので安く言った方がお得です。あまりひどい値段でなければ大体その値段でＯＫが出ることでしょう。

２Ｆはパチモノ洋服やバック等の店が集中している中、チョンさんという人が一人で経営しているＦＣパチモノの新作ソフト、ＰＳやＳＳの新作コピーソフトを取り扱っている露店があります。　この店は１Ｆにある店と大きく引き離した品ぞろえで常に新しいモノしか無く、ＳＳはともかくＰＳのコピーＣＤは大体日本発売の一日前に入ると言います。この店には香港では入手不可能なＦＣ版鉄拳２や闘神伝、スーパーマリオワールドやスーパードンキーコング等も入手可能です。ＦＣの新作の目玉は『スーパードンキーコング２』ですね。あれはスゴイ。ちゃんとポリゴ



ンぽくできていてＳＦＣ版をほぼ完全移植。本当にファミコン？って思ってしまいます。スゴイ！

しかし一番スゴイのはその上の３Ｆ。ここはスゴイ！コピーＣＤの山！山！山！ＷＩＮ用ＡＴ用のＣＤはもちろん、ＳＦＣ・ＧＢ用やアタリ用などというの訳の分からないＣＤも売っていました。ジャンルも様々でスクリーセイバー集やゲーム集・アプリ・ツール集など香港ではもう見かけない３．１用の旧作からＷＩＮ９７用の新作まで、過去にゲームラボ等で紹介された海賊ＣＤが全てここ一カ所で簡単に入手可能です。この階の海賊ＣＤ屋は縦横のつながりが強く、全店同じ価格帯で、在庫が無い場合は隣の店の在庫を持って来て売る、という他国では見られない競争力の無さを見せつけられました。こんなんで大丈夫なのか？



ＣＤの価格はやはり安く、普通のＣＤ－Ｒなんかで焼いた値段より全然安いので良心的(!?)です。今回ＧＥＴした目玉商品は軟件シリーズの異色作品『軟件寄生虫』です。このＣＤは数百種類ものコンピュータウイルスばかりを１枚のＣＤに詰め込んだとても悪質なもので、中にはメモリ常駐方のいくらフォーマットしても直らない鬼畜ウイルスも仕込んであります。こんなのがもし日本で出回ったりしたら...危険すぎる！！

☆ペナン島ジョージタウン・コムター「COMPLEX TONK ADBUL RAZAK」

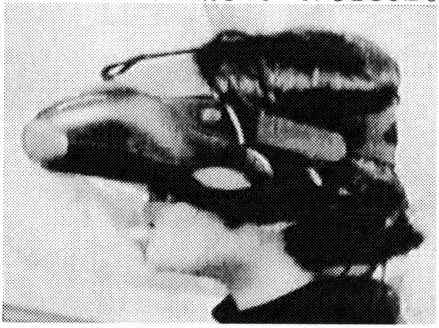


マレーシアで最も有名なリゾート地ペナン島ジョージタウンのコムター。クアラルンプールから電車で６時間もかかるけど、ここもかなりオススメです。ここにはサンシャイン６０のような巨大ビルがあります。というかペナン島で大きなショッピングセンターはここしかありません。ここは、ビル自体が巨大なのでビルの中には警察や郵便局・銀行等もあります。なのに、同じビル内に海賊版だらけのピーコショップが数店舗あるのです。そこでは白昼堂々とＦＣのｉｎ１ソフトや各機種のパチモノ類が並んでいますです。ハイ。

HMD（ヘッドマウントディスプレイ）ダイノバイザー使用レポート！

WRITTEN BY:ＱＴ鈴木♂

某月某日、友人が家に来るなり 2000 円貸せと言い出した。なぜかものすごく慌てているではないか。「いいけど何で？」といったが早いか、5 秒後には彼の車の中だった。ヤツの運転はいつもと違いすごく荒く、体感速度マッハ 5000 だった。そんな恐ろしい思いをして着いたところは、極々フツーのファミコンショップだった（今ではファミコンソフトはあまり売ってないけど…）。しかし、今日はそんなビッグタイトルの発売日でもないというのにヤツは相変わらず慌てている。なぜだか分からないし教えてもくれない。ヤツはまたもや音速で店の中へと消えていってしまった。店内を見てもヤツはいない。と思ったらすでにレジにいた。その手にしっかりと握られているのは…！なんと「スーパー 32X」だったのだ！しかもその値段を聞いて 2 度ビックリ（死語）の 1980 円！しかも新品！かつてのメガドライバーだった私はほしくてたまらなかったが、当時極貧にあえいでいて買えなかったものだ。しかし彼はまだメガドライブ本体をもっていない。彼がもっているのはメガジェットだ。どうするんだ？メガジェットには繋げないぞ！まぁ 32X のソフト自体は入手困難なバーチャファイターを含め 4 本ぐらい所有しているようだが…。その夢のモノがなんと 1980 円とは…。とノスタルジーとも落胆とも着かない気持ちになっているところにものすごい勢いで飛び込んでくるものがあった。



それが **HMD・DYNOVISER（以下ダイノバイザー）** だったのだ。ちなみに HMD とは Head Mount Display の略だそうだ。閑話休題。ときめいた。久しぶりのトキメキだった。あのサイバーなフォルム。まるでブレードランナーかケン・イシイのビデオにでも出てくるようなフォルムだった！荒れで映画やゲームができたら…。そう思っただけで気分はアハーンである。しかし相変わらず極貧の私が買えるはずもなく、「ほしかった物リスト」に入ることを確信しながらその店を後にしたのであった…。
数日後ヤツから連絡が入った。面白いモノが送られてきたからウチにもってくるという。ヤツの言う面白いモノ？大方ファミコンの In1 ソフトかモータルコンバット関係のものだと思っていたのだが…。

持ってきたモノとは…ナントあのダイノバイザーではないか！？おお、あのダイノバイザー。ハコを見ただけで気分はアハーンである。はやる気持ちを押さえながらハコから出してみる。結構デカい。かぶってみる。アハーン。しかし、しかしだ。何も映らないぞ！なんとしたことだ。いきなり故障か！？クソ、運送屋め、乱暴に扱ったな。いや、不良品かも知れん。チェック怠ったな？せっかく目の前に現物があるのに宝の持ち腐れ、絵に描いたモチじゃないか！抗議の電話をかけてやる！怒り頂点ナリィィ！…。
電源が入っていなかった…。いけない。何をそんなに焦っているのだ？落ち着け。深呼吸 3 回だ。ふぅーっ。よし、落ち着いたぞ。今度こそちゃんと接続して…。スイッチオン！おお、映ったー！アレ？画像のピントが合っていないぞ？なるほどこのツマミで調整するのかぁ、ほぉー。

と自分ばかり遊んでいても、読んでいる人にはさっぱり分からないと思うので、このダイノバイザーの説明をしよう。HMD ダイノバイザー。簡単に言うとモニターとヘッドホンが一体になったモノを頭からすっぽりとかぶって音と映像を楽しむというものである。もちろんゲームやビデオなども楽しむことができる（当たり前か、それができなきゃコレは一体何に使うんだ？）。説明書によると「想定 3 メートル先の 120 インチモニターが広がる！」と書いてあったしかし、3 メートル先に 120 インチのモニターを置いて見たことなんてないのでよく分からない。メーカーの発表を信じるしかないだろう。

話は多少前後するが、この手の製品を語る上で押さえるべきポイントは 4 つ。画像・音質・装着性・デザインである。ではそれらを順に見ていくことにしよう。

まず画像であるが言うまでもなくこの手の製品の生命線といっていいだろう。あえて画質といわずに最初に画像と言ったのは画質もさる事ながらそれを見る周辺の環境も問題に成ると考えたからである。いくら画像がよくてもそれを見るモニター、または拡大するレンズ部分のせいでキレイに見えないとすれば、画像的にはダメである。話を戻そう。このダイノバイザーの場合はというと残念ながら満点とはいかないとお思う。というのもピントが合いにくいという点が一つ。本体の重さのせいでズレやすい（製品の構造上重心が前にあるためと思われる）。まぁ、それを解消するためには頭にギチギチに締めればいいわけだが、それでは使っていて疲れてしまう。うーん…。

そして装着性だが、前にも触れたがズレやすいと思う。ズレてしまうと画像が見にくくなるだけでなく、ただでさえ見にくいスミが更に見にくくなる。で、その解消作をいくつか考えてみた。

①ギチギチに締める

②上を向いたままでキープしてみる

③下を向いたままでキープしてみる

しかし、①・②・③それぞれに問題があるのだ。

①：疲れる。圧迫感がたまらん。強く締め過ぎるとはずしたときに跡がついて恥ずかしい。

②・③どっちにしても首が痛い。やはり疲れる。そこで考えたのが①＋②だ！

そう、少し強めにして仰向けに寝転がるのだ！これならリラックスはできるし病気のときもＯＫだ！しかしこのまま寝込んでしまうと顔に跡はつくし寝癖は付くし、起きた時が大変である。うーん…。

なんか話がかなりそれてしまった。うん、そうだ、最後にデザインのことだ。でもまぁこれは個人の好みの問題なのでどうこう言っても仕方がないのだがけっこうイイ感じだと思う。コドモっぽいところもあるが、それはそれでイイんじゃないかな？？頭の上のヒモがなければなおＯＫと思ったが、別にコレかぶって表に出るわけじゃないしね。ハコの説明書にも「室内専用です。屋外での使用や装着しながらの歩行は絶対にしないでください。」って書いてあるし。そんな子として喜ぶのは俺以外めったにいないだろうし。まぁ、デザインには好き好きってことでＯＫとしよう。

という風にいろいろな側面から見てきたわけだが（見てきたつもりだが…）、最後に実際に使ってみた総合的な感想を少し述べてみよう。前にも述べたが映画は少しツライ。やはり、映像的な面がやや弱いこのダイノバイザーでは、長時間の装着は向かないだろう。そこまでしてこれで映画やビデオを見たいという欲求が出てくるかという問題もあるが…。しかし、このダイノバイザーも用途によっては非常にＯＫな場合がある。それ以外となると…うーん…ってな感じだ。

用途によってはＯＫと言ったが、これはもちろんゲームについてである。しかしすべてのゲームでＯＫと言うわけではない。ＲＰＧなどはバツだ。小さい字なんかは画面にゴーストが出るような気がする（同じ理由で、字幕付きの映画もダメ。目が疲れるのだ）。では対戦格闘ものはどうだ？試しにバイイパーズをやってみた。メモリーがぶっ飛んでしまった。とても悲しかった…。いやいやそうじゃなくて、そう、プレイした感じだが、そんなに悪くはなかった。しかし重大なことに気づいた。そう。モニターがこれ一つしかないので対戦ができないのだ。再びうーん…。なかなか難儀なやつだ。



ではコイツは何が得意なのか？そう、いわゆる3D体感モノである。先日ゲットした「スーパー32X」の「STAR WARS ARCADE」をやってみた。おお！コリャええわい。やはりこの手のヴァーチャル・ヴィジョン的なモノはこのジャンルに限る！と言うような感じだ。ライブ感というか、ドライブ感を重要視するゲームにピッタリであろう。もちろん1Pオンリーだが同様の理由でレースゲームもOKである（対戦格闘でも、ゲームの性格上「バーチャロン」は雰囲気が出てよかった）。

最後になるがこのダイノバイザーは「買い！」とは言えないだろう。なぜならやはり用途が狭すぎる。これに尽きると思う。しかし、これ自体はそんなに悪い機械ではないので（個人的には結構気に入っている）、マニアやコレクター（←何の？）の方にはオススメかもしれない。

コラコラ コラム　外伝

『幻のゲーマー』

By：RYU−J

皆さん、ゲーマーと聞いて誰を一番先に思い浮かべますか？ やっぱり高橋名人とか、毛利名人とかですかね？ カルト系ですと、渋谷洋一氏とか山下章氏とか思い浮かべる方もいるでしょう。スーパーカルト級だと、鶴見和昭君とか大原登さんとかね…。
僕の場合、『石野あらし』です。え？ 誰かって？『ゲームセンターあらし』の主人公ですよ。実在の人物じゃないんで、超邪道ですが、彼抜きではゲーマーは語れないでしょう。
先程紹介した方達も、『あらし』の実力は充分承知でしょうし…(笑)。



『ゲームセンターあらし(すがやみつる著)』を全然知らない方の為に説明すると、要するに敵や仲間とアーケード・ゲームの腕を競い合う漫画です。漫画をふまえながらゲームの攻略法を紹介するなど、当時としてはかなり斬新な発想の漫画でした。
もちろん、当時はアーケードゲームの攻略本などはもちろんの事、ファミコンすら登場しておりませんでしたので、業界唯一の攻略本となっておりました。
また、当時としては驚異的な発行部数を誇っていた『コロコロ・コミック(小学館)』で連載されていた事もあり、小学生を中心に爆発的な人気を誇っておりましたし、例にも漏れずアニメ化にもなりました。

連載初期はまだ普通の熱血ゲーム漫画だったのです。しかし、スポコン漫画の要素である『必殺技』を取り入れた辺りから超人的な世界になり、登場するライバルも人間離れが当然となって来ました。内容はもうメチャメチャです。この辺りから読者の層が分かれだしたようですが、僕はこの時期からファンとなったの覚えております。
気になる(？)『必殺技』ですが、最初は「速く操作すればキャラが速く動く」と言う、ワリと普通の理屈でした(理屈としては可能ですが、当時のソフトでは無理です)。

◆**炎のコマ**…腕(＆レバー)を速く動かす事で、空気との摩擦で手が燃える。<注１>

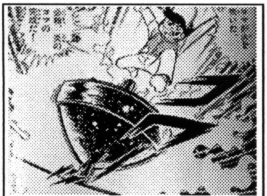
その内に「プレイヤーがプログラムの計算速度を超えた動きをすれば、何らかのバグが起きる」と言う思想が普通になっていました(常識的に無理です)。

◆**エレクトリックサンダー**…炎のコマよりも速い動きで、腕の摩擦による静電気で雷を起こし、バグを発生させる。<注２>

そして、最終的にはヨガの要素をも取り入れ「精神の世界(超能力＆チャクラ)」をも使用したり、命を削りながらも大宇宙エネルギー(笑)を蓄え「一生に１度」しか使えない超必

殺技（４回くらい使いました）なども登場しました。ここまで来ると、もう何の漫画なのか分かりません。

◆超新星スーパーノヴァ…一生に１度しか使えない技らしい。どんな技でどんな風に勝ったかは漫画を読んでいても解らない。<注３>



炎のコマ



エレクトリックサンダー



超新星スーパーノヴァ

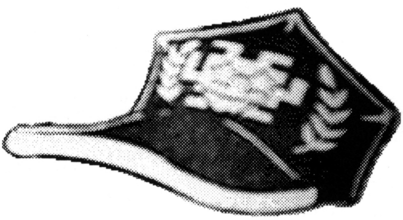
で、何故今頃『ゲームセンターあらし』なのか…。それは、この漫画が静かなブームってのもありますが、当時のゲームをそのまま再現した『エミュレーター』が登場したと言う事が一番の原因でしょう。ホント、まんまですから驚きですよ。
ホントは、今回『ゲームセンターあらし』の特集を書こうかと思ったのですが、一般ウケしそうに無いので止めておきます。興味のある方は連絡下さい。

そうそう、最近『ゲームセンターあらし』が文庫本となって再販されました。しかし、僕は『コロコロ（てんとう虫）コミックス版』が欲しいので探していたのですが、どうしても見付かりません。噂によると、フルセットにプレミアが付いた為だとか…。読者の方で売っても良いと言う方、連絡下さい。（←職権濫用だね）



あっ、あと、『あらしの必殺技（どれでも可）』を使える方も是非ご連絡下さいませ（笑）。

<注１>：火傷する場合がありますので、よいこはマネしないでネ。
<注２>：感電する場合がありますので、よいこはマネしないでネ。
<注３>：死亡する場合がありますので、よいこはマネしないでネ。



POSITIVE情報局

アメリカのゲーム屋事情

WRITTEN BY 杉町 幸彦

どうも。杉町です。ＰＯＳＩＴＩＶＥアメリカ支部長に任命していただいたようで、ありがとうございます。僭越ながら近況を報告します。

ご存知とはおもいますが、こっちではレンタルビデオ屋でゲームをレンタルしてくれます。大手のチェーン店(ブロックバスタービデオ、ハリウッドビデオ)で扱っているのは、SNES、ジェネシス、PS、N64、サターンの５機種です。ハードも貸してくれます。サターンはあつかってないところ、止めたところが多く淋しい状況です。セガ、アメリカでアヤウシというかんじです。やっぱり一番人気は PS です、最近は N64 も伸びて来ていますが、いまいち決め手のソフトが出ませんね。６４ＤＤも本当にでるかどうかわからないし。ビデオ屋の在庫数からみて、６／４でＰＳでしょうか。日本では８／２位でしょうか？

こちらでは、先週末にやっとグランツーリスモがでました。鉄拳３は４月の終わりにでたかな？ 鉄拳３はめちゃ人気ですよ。アメ公の作る格闘ゲーはいまだにモータルをひきずってる感がありますけど、これ系はだんだんあいてにされなくなって来てますよね。Ｎ６４のキラーインスティンクトとか、クレーファイターもクソゲー扱いっす。もちろん本家モータルも、マイソロジーが大はずしですし。モータル４も大ブレークとはならないし。レースゲーは、ニードフォースピード３が結構いけてるっす、スピードレーサー(マッハ GOGO)ははずしましたね。１０８０は結構いけてますね、おもちゃやの店頭デモはＮ６４は１０８０、ＰＳは鉄拳３が普通です。
こちらでビッグタイトル扱いされたゲーは最近では、ＦＦ７、レジデントイーブル２(バイオハザード２)、鉄拳３ぐらいでしょうか？いわゆる洋ゲー(アメリカ人にとっては全然洋ゲーじゃ無いですけど)で大ヒットが出ないのは淋しいっすね。ビデオゲームと乗用車の世界では日本依然強しという感じっすかね？因みにスーパーとかの駐車場で車をチェックすると１０台中６台位は日本車です。(関係なかったですね。すんません)

話しはかわりますが、僕の知っているかぎりでは、こちらには、ウラモノを扱うお店はないっす。マジコンなんかは店頭でうってるところは無いんじゃないかと思います。でも、ゲームジニーはトイザラスで売ってるんですよー、ゲーム雑誌にも、ゲームジニー、ゲームシャークなんかの広告はがんがん出てますから、アメリカ人にとって改造ツールはウラモノじゃあ無いんでしょう。メモリカードや、コントローラも純正品じゃないやつが堂々とトイザラスで売ってます。このまえ振動パックの偽物がブロックバスタービデオで売ってました。さらに、振動パックにセーブメモリＸ４が内蔵されたという怪しい代物も売ってました。ソフトのコピーには厳しいお国がらですが、周辺機器はコピーしまくりです。いいのか？>あめりか

。。。とまあ、こんな感じです。なにか、こちらの情報で欲しいものがあれば言って下さい。わかる範囲でお答えします。

僕のぱちもの人生(ＡＳＣＩＩ追悼記念)

WRITTEN BY 原爆印度大使

僕のぱちもの人生は、ＭＺ－８０Ｃから始まりました。ＳＨＡＲＰからベーシックの新しいバージョンが出ると当時ガキンチョだった私は当然購入したりせずカセットテープを握り締めてアキバのラジオ会館辺りを徘徊したものでした。(秋葉原でもパソコンなんかやってるところはこの辺の数軒しか

なかった。）デモっているマシンを見つけると、店員が見ていないのを確認しおもむろにリセット！モニタに戻ったところからキーボードより意味不明なキャラクタ列を画面上に入力さらにビデオラムのアドレスにジャーンプ！するとあーら不思議、カセットにはベーシックの新バージョンがセーブされているではありませんか。この技は、メモリ上に乗っかったベーシック言語をテープにセーブするためのマシン語プログラムをキーボードを使ってビデオラム上に直接書き込むという超裏技だったのです！たしかＡＳＣＩＩにのってたかな？当時のＡＳＣＩＩは厚くはなかったけど、熱かった！
そういえば●－ＺＯＮＥ米国の２店舗全滅しましたね 日本の●－ＺＯＮＥもつぶれるかな？楽しみ

「携帯で遊ぼう！ファミコンミュージシャン！」

WRITTEN BY 菊沢 光信

とりあえずスペランカーを送ります。表の見方なんですが、メロディ作成ができる携帯は大体３音階なので↑が１番高い音、何も無しが真ん中、↓が低い音です。数字は音の長さで、＿は間隔です。メロディ作成はＤＥＮＳＯ製の携帯に多いのでほぼこのフォーマットで大丈夫でしょう。

スペランカーの巻
①　ド↑３ド↑２＿１ソ２シｂ２ラ２ソ２ファ２ミ３ファ１＿２ソ２＿２ミ２ド２＿２を２回
②　ド↑３ド↑１＿２レ↑２ミｂ↑２レ↑２ド↑４ミｂ↑１レ↑１ド↑２ミｂ↑２レ↑２
　　ド↑４＿４
①を繰り返し
③　ソ＃８＿４ド↑２レ＃↑２レ↑３ド↑１＿２ラ＃６＿４ド↑６＿２ミｂ↑２レ↑２
　　ド↑２ソ２ラ＃２ラ２ソ２ラ２ソ４

音の他にメロディ作成ができる携帯、ＰＨＳ特集なんてのもいいのでは？ では。

チョノサンガにて

WRITTEN BY ニグロ益園

はじめまして、益園と申します。１週間ほど前に、韓国のチョンノサンガにいってきました。ところでその折なんですが海賊ソフトの本には、”ＩＮ １ソフト”が多いとのことでしたが、ＰＳとＳＳのぴーこＣＤも結構出てきたみたいでしたよ。ＦＦⅥやパラッパ、レイジなども確認ところで、１つ、気になったのですがＳＳのサターンＫＥＹなしでＳＳのぴーこＣＤが走っていたのですが。そんなの”あり”ですか。場所はエレクトリックセンターの渡り廊下？橋のところで確認したのですが、あまりに強烈な雰囲気だったので、写真に収めれませんでした。（根性無しだね... ふふふ）

忍びの者のミッションインポッシブル

WRITTEN BY 忍びの者

ミションインポッシブルとはポジティブに書いてあった記事を僕なりにやってみましたので報告します。

去年の夏に某雑誌でダビスタの大会がありました。ＰＳのダビスタです。僕はＰＡＲによる改造馬で大会に出ました。そして１ヶ月後ぐらいに雑誌に結果が出ました。結果はなんと優勝でした。優勝の商品は５万円分のデパートの商品券でした。結果が出て３週間後にそこの雑誌の者と名乗る人から電話が来ました。ザ・プ＊ステという雑誌です（伏せ字になってないような）。電話の内容は勝利者イ

ンタビューみたいなものでした。 インタビューの内容はG１を何個とったかとかそのような感じです。あと競馬王という雑誌を知ってますかと聞かれました。僕は一応知ってますと答えたらなんと競馬王の方の人が僕に直接インタビューをしたいと言ってると言ってました。僕は直接インタビューなどをされたら困るのであれこれ言って無理と答えました。その時には２回目の大会も募集していました。２回目の優勝者との会談などもしてもくださいと頼まれましたが、これもうまく言って拒否しました。そんな感じでこの電話は終わりました。

そして２回目の優勝者の結果が書いてあるページのはしっこの方にこう書いてありました。１ 回目の優勝馬の＊＊＊＊＊は改造馬だったみたいです。 なんか検査の時にチェックミスでした、もう送ってこないでねと書いてありまやっぱりロレント大佐みたいになにもかもうまくいくことはあまり無いみたいですね。 もう２度とこんなことをしないと思っています。対策を考えていたとはいえけっこう緊張しました。 僕もこういったことがあるなと思いけっこう対策を考えていました。
僕のミッションインポッシブルはこれで終わりです。

POSITIVEメッセージボード

今回で POSITIVE も最終号・総集編という事で、POSITIVE 関係者・常連の皆様に以下の質問メールをお送りして、返答して頂きました。関係者の皆様、熱いメッセージどうもありがとうございました。
皆様のおかげで POSITIVE も自分の納得行く活動ができ、良い形で終われたと思います。
また、今後も POSITIVE をよろしくお願いします。（代表：鶴見 和昭 より）

－僕のパチモノ人生－

Q. パチモノについての思い出、パチモノに対する価値観等を語って下さい。

－POSITIVE 最終号 について... －

Q. ＰＯＳＩＴＩＶＥもいよいよ今回で最終号ですが、それに対して何か一言。

僕のパチモノ人生

さんさんパチモノ人生

WRITTEN BY さんさん

さんさんです。「CLUB CD-R」とっても、よかったですよ。ぼくも、あんたっちゃぶるをみて香港にいきたくなったうちの一人ですし、とってもなつかしいでした。マジコンも昔いっぱい買いました（いまもですけど）。創世記ファミーはとってもほしかったけど、当時まだ小さいころはお金がなくアイツーの店で（よく大阪にいっていたので）店頭をみていました。とんかちエディターやハッカーがだした DISK システムのコピーソフトと機械はかいました。そういえば、あのころはハッカーという雑誌がまだ健在だったですね。なつかしいです。
あと、「裏ゲーム読本」買いました。とくに　サイクロンのページおもしろかったです。アムデックジャパン（旧名）には　とってもお世話になりました。今でもスーパーコムパートナーを買いに新宿の当ビルに住所をたどりながら行ってきたのを覚えています。とってもへんぴなところにありました。サイクロンでは HD 対応かとわくわくしていたら突然なくなってしまいました。変更された住所にもいきましたが郵便受け専用のところだったのでとても悲しい思いをしたこともありました。本を読むと裏ではいろいろあったということがわかりました。

わたしのコピーぐっつのとの出会いはハッカーという本からでした。ちょうど中１のときで当時ブラックオニキスとアルフォス、ミステリーハウスにはまっていたころでした。ファミコンの ROM（忍者ハットリクン）を ROM ライターでコピーしたのがきっかけでした。当時は生 ROM が３０００円ぐらいしていました。そしてファミコン DISK では DISK ハッカーのファミコン DISK 接続タイプを購入してたくさんコピーしたのをよく覚えています。アイツーの子育でたくさん改造しました。創世記ファミーがほしかったが高くててがでなかったことを今でも覚えています。
ぽそこんでは８８０１MK2 で当時マジックコピーというものでたくさんコピーとっていました。いつのまにかファイルマスターにかわってしまいましたが。当時 DISK1 枚３０００円で高かったのをいまでも覚えています。いろいろかいてしまいましたが本を読んでいるうちにたくさんの思い出が思い出されました。また香港にいってみたいです。（でも　先にタイにいきたいです。）

鶴見さんはとってもパチモノグッズをあつめておられるようですね。とってもうらやましいです。
これからもがんばってください。何かいいものがでたら紹介してくださいね。
それでは　さんさんでした。

パチモノ童貞解体新書

WRITTEN BY　五十嵐 覚

ＰＯＳＩＴＩＶＥの読者の皆さんは、何らかのパチモノを持っていますよね？ ライター陣の中には、日本でも５本の指に入るパチモノ収集家ぞろいに対し、何と私は、メジャーな６４ｉｎ１だけしか持ってないんです。さらに、プレステ・サターン・Ｎ６４も持ってないし、もちろんパソコンなんて触ったこともない。一番新しいのはスーファミという時代遅れ。持ってない理由は、単にビンボーで金がないという情けない私ですが、こう見えてもＰＯＳＩＴＩＶＥは創刊号からの愛読者で大のパチモノ好き。このＰＯＳＩＴＩＶＥと出会って、いろいろなことを体験するきっかけを作ってくれました。何と言っても一番の衝撃はクーロン黒沢先生の存在を知って、『香港電脳オタクマーケット』を片手にホントに香港にひとりで旅立ったことです。今まで、どんな本を読んでも海外に行こうとは思ったことはないのに、実際に自分の目で確かめてみたいと、これほどまでに思わせたことです。その結果、香港の普通では、まず体験できない経験。例えば、『香港９７』というエロリ本を探しに香港中を捜し回ったり、重慶マンション潜入、日本人が滞在する安宿の南京虫と格闘、やっぱり不快感１００％大快活など、いわゆる“パチモノ旅行”を堪能しました。パチモノ好きでまだ『香港オタクマーケット』をまだ読んだことのない人は、オススメしますよ。さぁ本屋にダッシュ。このように私はゲーム機種はないけど、パチモノ好きという所で十二分に楽しませてもらってます。別にゲームに詳しくなくてもＰＯＳＩＴＩＶＥが楽しめるのは普通の同人誌と違うところ。私のようなパチモノ好きなら言うことない。これからこのデープな世界に踏み入れたい人がいるのなら（私が偉そうに言える事ではないが）抜け出せないくらい楽しいよ。高級カレーではなくスタンドカレーを好むような、Ａ級ではなくＢ級が好きな人。質はＡ級、取扱物Ｂ級これがＰＯＳＩＴＩＶＥだと思いますよ。

初めてのパチモノ

WRITTEN BY　YOMO

自分にとって初めてのパチモノってたぶんＦＭ－７用のｉｎ１ソフトでしょうね。これを見たときは、感動しましたね～3.5インチ２Ｄフロッピーに４～５本ぐらい入っていたような感じで、もちろんメニュー付きで... その後自分でも何本か作るはめに... ただこの頃ってみんなソフ〇ップやア〇ツーなんかでレンタルしてきてピーコオンリーで、オリジナルのｉｎ１を作る人って少なかったですね。まぁこんな事もあまり長くは続かなかったけどね。その後は、バイナリエディター等を使って会社名変えたりとか、無敵化にしたりとソフト本体側のをいじるようになっていった訳で... こうなるともうゲームするより改造しているほうが楽しくて、改造にクソゲーも何も無いからね。今となっては、

過去の思い出って感じでしょうか。パソコン系に飽きてきたときに、ファミコンのｉｎ１に出会って久々の衝撃を受けましたね。やっぱこうゆうの作る人が居るんだってね。ただROMカセットって言うのネックで中身を見るのにもそれなりの器材が要る訳で、解析するまでにいたらず徐々に興味が薄れていく。やっぱ自分でいじれないとね。そんな時ですね、エミュレーターの存在を知ったのは。当初は、種類も少なくＡｐｐｌｅとかＭＳＸが程よく動いてた程度でした。でもそれらは、自分をこの道に引き込むのに十分なほどのパワーを持っていたと思います。その後、NESエミュレーター、Ｇａｍｅｂｏｙエミュレーターなど続々リリースし始める。そしてアーケードエミュレーターの登場。はじめは、ペンゴとかＭｒ．ＤＯなどシングルエミュレーターばかりでしたが、ＭＡＭＥ　Version0.1のリリースによりマルチアーケードエミュレーターの開発も一挙に進みＳｐａｒｃａｄｅ，ＭａｇｅＸなど続々リリース。そのままどっぷりと漬かっていく自分がそこに居たのでのであった。だいぶ話がそれたみたいなので、そろそろ〆ます。

ソニック短編小説 ボツ間違いなし（笑）

WRITTEN BY　ソニック

第１章　Ｘターミネーター襲来

（なんかエロ小説みたいなタイトルですな（笑）。なお記憶があいまいなので適当に書いてます）

　あれは中２の事でした。僕は、夏休みだったと思います。僕は何度か日本橋へ行きいろいろ巡り歩いていました。あるときにソフマップに寄ってみるとなにやら不思議なアイテムが売ってました。名前は「Ｘターミネーター」改造アダプタ？ 当時は改造アダプタなんてほとんど知りませんでしたからなんだろうこれと思いながらも、興味本位にかられ買ってしまいました。

早速、僕は家に帰り、早速スーファミに差してみました。「うおっ、スーファミがすごいごつくなって」と思いました。そして、手元にスト２があったので、おもむろに僕はそれを差しました。そして僕はスイッチを入れた！・・・動かない？　まあ、それはただの接触不良でしたが、青い画面が出てきて、なにやら書いています。手元の説明書を見ながら僕は空中必殺技のコードが目に付いたので、入力する事にしました。

そしてスト２を始めると、見た目は何も変わっていませんでした。そして、僕が空中で波動拳のコマンドを入れたときです！なんと空中で波動拳が飛んでいるではないですか！僕は全身に電撃が駆け抜けました。「おおっ」こっこれは面白い。そして、気が付くと僕は手元にあるソフトを片っ端から改造していました。ほんと面白いのです。そして僕はＸ－Ｔにはまっていくのでした。

第２章　空白のページ

　何ヶ月かコード集を見ていましたが、それでは、物足りなくなってしまいました。ふと僕はＸ－Ｔには改造コードのサーチ機能が付いていることを僕は思い出しました。早速、誇りをかぶっていた説明書を取り出し読み始めました。読み始めようとすると「あれっ・・・」説明書を見ると空白のページがありました・・・８ページと１０ページの間がありません！？これはまさかすると・・、そうなんです。印刷ミスです。これはショックでした。

　僕は早速、販売元のゲームテックと言う会社に電話し説明書を送って貰いました。そして無事、説明書が到着し改造に取りかかることにしました。　－続く－

次回予定は未定（笑）

アジアグッズについて一言

WRITTEN BY　EXE 波多江（リスト作成隊代表）

　では簡単ですが、アジアグッズについて一言。

私はパチモノは一つの文化遺産だと思っています。見かけると、ついつい保護してしまう癖がついてしまいました。気が付いたら保護したバックアップ機だけでも10台を超えてしまいました(^^;

こんなものがあればいいけど、絶対ないよなーってものが実はパチモノとして存在していたり正規のものでは味わえない便利な機能や遊び方が出来たり、パチモノって、とても面白いですよね。作っている人達はとても遊び心を持っている方々なのでしょうね。これからも、この楽しげな文化遺産達を通して、遊び心に触れていきたいと思っています。

僕のパチモノ人生といえば・・・

WRITTEN BY メルシィ田中

僕のパチモノ人生といえば・・・やっぱりアレですか（笑） 初めての海外でパチモノを見つけてソフトとハードまで買ったはいいが、日本に帰って開けてみると全てPAL版だったっていう・・・(泣) その節はどうもありがとうございました、鶴見さん。

ゲッ！！なんじゃこりゃー

WRITTEN BY 黒作り

どうも「黒作り」です。ずいぶんと長いことぶりに書きます。相変わらずの裏物人生を、まじめに生きております。ではさっそく、最近の裏ビデオ通販の笑えた話を２～３個・・・・・・・

昔は商品代引で金を払って中身を見たら、表で、ぼかしがキッチリ入っていたとか、しかし、これならまだ良い方で、サラのテープだとか、頭のタイトルだけなんてのが結構主流を行っていたんですが、ここにきて新しいバージョンが・・・・

アパートなどの郵便受けに、宅配ビデオのチラシが一時頻繁に入れられていまして、短時間で裏ビデオを宅配すると、うたっていました。（当地は地方で田舎）知り合いが、サッカー仲間に声をかけてみんなで買おう、という事になってそこに電話。「当局がうるさいので東京から送ります」（おいおいすぐ届く宅配じゃなかったのか？）それでも欲しいの一念でGO・・・・数日後に代引で届いた商品に3万を払って・・・・・ 表（おいおい当局がこんなものにうるさいのか？）・・・・それに頼んだタイトルと違う。そこで電話でクレーム・・・・「裏の場合は入会金を払い込んで会員にならないと・・・3万円です」・・・・もう結構彼らは寂しく代金をカット割して・・・見た奴と馬鹿らしくて見る気にもならない奴と・・・・この業者、当局に挙げられて、ちょっと前の新聞を賑わしてました。

ダイレクトメールで当のサッカー兄ちゃんに「雛形あき子の裏ビデオ」有り。またまた仲間に相談。普通の（？）裏ビデオも有る２～３千円。雛ちゃんはというとまたまた３万円。（危ないなーこの値段）・・・・うーん悩む！！１０本以上買える値段で１本・・・・うーーーーん悩む！！優柔不断な奴らで、何日も悩んでたらしく新しいダイレクトメールが届いた。今度は期限が切ってあった。「最後のチャンスです」もう、しょうがない・・・・GO 来た来た！・・・・・「ゲッ」・・・・・雛ちゃんじゃない・・・・・「卑弥呼」じゃんか、おまけに 表・・・・・又カット割り？

これはトタン屋ケンちゃんの友人の場合。ダイレクトメールで「ＫＹＯＮＫＹＯＮ生本番」「森高千里」も有ります。ほかにも数人・・・・ＫＹＯＮＫＹＯＮは1万5千円、森高は2万円でちょっと高目（この差は何、年の差？）。うーん、どうしよう・・・・・最初は「グー」・・・・じゃなくって、最初は安目で様子見ということで、ＫＹＯＮＫＹＯＮに決まり。
さあ届いた。これはすばらしい、特にこの「夜明けのミュウ」は・・・・・「ゲッ」・・・・・コンサートの生本番？それなら森高の方が良かったのに・・・・そうじゃないつうの

ここで皆が引っ掛かるポイントは、値段が高目だという所です。本物だからこれだけ高いのでは、偽物ならこんなに高くないはずだ、と、人の心理を巧みについています。　明日は我が身です。皆さん気をつけましょう。　チャンチャン

POSITIVEについて…

トマトマン POSITIVEを語る

WRITTEN BY トマトマン

ついに登場、皆の知らない某Ｔ氏の影武者，トマトマンが POSITIVE-ENTERPRISE（以下 POSITIVE-E）を語る。ぬおおー９４年から発行していた POSITIVE もついに総集編だっちゅーの。てなわけでもー私が登場してもいい頃でしょう。このページだけは無礼講ということで裏話をでっちアップしちゃいます。あっ！！鶴氏が帰ってきたー！！それではこっそり読んでくださいね。

私トマトマンと鶴氏はなんと小学生からのくされ縁で、鶴氏は小学校１年生からゲーセンによく行っており友達にちくられては先生に怒られたものだ。そして高校は違うものの鶴氏とはダンスのチームを組んでいた。実はトマトマンはダンスインストラクターで鶴氏と一緒のダンススクールの先生なのだ。最近ＲＡＶＥ２００１というテレビ番組にも一緒に出演しましたが、みなさん見てくれたかな？二人は属にいう何でも話せる親友（かな？）ってところかな。でも性格は鶴氏は剛、私柔といった感じで、一緒にいるうちに POSITIVE の仕事の手伝いをしていて気けば脱サラして POSITIVE-E の社員となっていた。てな感じで二人の関係わかってくれたかな？それでは裏話へいってみよー！！

◆秘話？

さて POSITIVE-E が本格的に活動したのが４／１６から。それまではのほほーんとすごしていたのだが、開店直後１週間程度で事務所がからっぽになっていた。在庫がほとんどなくなっていたのだ！次の日から鶴氏と問屋をかけずりまわっていたのだ。やっと在庫も安定してきて一息ついたところに一本の電話が鳴る。取り次ぐと以前にモッドチップを購入して頂いたお客さんだ。がっ！！警察がきたらどうすればいいかと聞いてきた。意味がわからない・・・。よくよく聞いてみると、チップは違法だからつけていると犯罪者だというデマをふきこまれたらしい。誰だか知らんが初心者に変なデマを流すなっちゅーの！まーこんな感じで色々と苦情，質問がいっぱいあるんだよー！結構大変。他にもダンスに原稿書きにと、色々影で仕事を手伝ってます。今ではまさに鶴氏の影武者って感じ。色々鶴氏の裏側で働いている女房訳みたいな存在なんだよね。最近はほとんど事務所に泊っているから料理まで作っちゃって本当に女房みたい・・・。（注：私はホモっ気はないです。）

◆POSITIVE-ENTERPRISE これからもよろしくね！

なんだかんだと書きましたがここまで読んでくださってありがとう！ここでもう１つの秘密を明かします。実はトマトマン＝POSITIVE-ENTERPRISE の改造・総務担当の中村修でした。鶴見氏と共に会社を初めてからもう半年にもなります。お客さまから色々と勉強させて頂いた事もあり，又 Ｃ７様には多大な協力をして頂きこの場をかりてあらためてお礼申し上げます。私もこの世界ではまだまだ未熟ですが精一杯がんばっていきたいと思っております。最後になりますがこれからも POSITIVE-ENTERPRISE を宜しくお願い致します。

WRITTEN BY トマトマン(OSAMU NAKAMURA) FROM POSITIVE ENTERPRISE

5号発売 おめでとう

WRITTEN BY 河村 弟 KENZI

とりあえず、ポジティブ5号発売決まったようで。おめでとうございます。
ポジティブに出会うまでは貧弱なボウヤだった僕が、出会ってからというもの、身長は伸びるし、記憶力も上がるし、海外に飛ぶしで、こんなに立派なパチ物好きになりました。うへへ

ご無沙汰してます

WRITTEN BY　TOMMY鈴木

本当ーに御無沙汰してます。ゲームライターのTOMMY鈴木です。
はー。POSITIVEも終わりですか...。複雑な気分です。まあ、それよりも、もう出ないかと思われたPOSITIVE5号が出た事も驚きです。それにしても鶴見氏がこんなに立派になるなんて思ってもみなかったなぁ。ましてやライターをやるなんて...。ライターとして見てもツルミ君は文才もあるし、影響力もあるし、ってな感じでやっていけるとは思います。ましてやお店まではじめてしまって、もう手のつけられない状態ですね。キャパシティ内に収まっているのでしょうか?某Kや T貿易やSダイレクトみたいにはならないでね。
私個人としては、もう以前ほどパチモノや裏ゲーム、といったものには興味は無くなってしまった、というのが正直なところですが、この業界の人工は確実に広がっていると思います。そんな彼らに夢を与えるべく、これからも頑張って下さい。

覚えてますか?

WRITTEN BY　安藤 滋啓

こんにちわ。かなりお久しぶりです、鶴見さん。安藤 滋啓です。覚えてますか? んー忘れてたらしょうがないけど・・・・ なんか知らない間にかなり超大規模になっててびっくりしました。僕はあれから受験だったので勉強にはげんでました!!←まじかよってかんじ。
そんでこないだPC買ってインターネットやり始めました。鶴見さんのHPはyahooでマジコンって入れたらでてきました。最後に鶴見さんと会ったのは僕が中2の時でしたっけ?今はもう高2です・・・・ 僕もPCだんだんわかってきました。また、アキバとかで集いがあったら参加させていただきたいのですが・・・・・・ だめでしょうか?お忙しいでしょうがダンス共にがんばってください!

パチモノ人生のバイブル

WRITTEN BY　YOUHEI

ホビーコレクターのYOUHEIです。POSITIVE4号でサザエボンの記事を書きました。
しがないホビーコレクターの私にパチモノを教えてくれたニクイ人....それが鶴見さんであり、この「POSITIVE」です。そんなPOSITIVEには鶴見さんそのものが詰まった魅力的な本だと思います。また、POSITIVEをバイブルとしてパチモノ人生にどっぷりつかってしまった人も多い事でしょう(^^; POSITIVE解散とか言っていた時もそうですが、POSITIVE最終号もまた大きな波紋を投げかけているようで...。今回のこのコメントもそうですが、鶴見さんの一声でこれだけ人が集まるっていう事はとても凄い事だと思います。まさに「鶴の一声」とはこの事ナリ。これだけ力のある人と知り合えただけでも光栄に思いますし、POSITIVE終了後もまた大きな力を発揮してくれる事を期待しています。

POSITIVE終了 大ショック!!

WRITTEN BY　Y.PROJECT代表 石渡

僕のバイブル、「POSITIVE」が終わってしまうなんて大ショック!僕も遂に「Y. PROJECT」というサークルを発足、試行錯誤の中「FOOLISHゲーマーズ」というウラモノ同人誌

を遂に発刊にまで至りました。鶴見大先生もサークル発足は１６歳の頃だったと聞きます。僕も同じ１６歳です。メンバーも少ない事もあり、まだまだクオリティも低く、安っぽい出来で、「ＰＯＳＩＴＩＶＥ」の足元に及びませんが、精一杯作りました。いつか、将来は鶴見大先生のような立派なウラモノゲーマーを目指してがんばりたいと思います。ＰＯＳＩＴＩＶＥは終わってしまいますが、これからも色々とご指導、ご協力お願いします。

殿!! お久しぶりです！

WRITTEN BY　SKILLS代表 さえき

殿、お久しぶりです。ＳＫＩＬＬＳさえきです。殿と知り合ってもう一年ですか。一番弟子？にしてもらえたのも束の間で破門？にされたからもこうして、「ＳＫＩＬＬＳ」は２０世紀最後のマジコンサークル？として頑張っております。これも殿やＲＹＵ－Ｊさん、載せていただいたＪＯＫＥＲのおかげです。　今、僕はライターの仕事を目指すべく、文章の勉強をしております。クーロン黒沢先生や殿の記事を始め、色々な本を読みながら勉強していますが、どうも独特な文体というのが思い付きません。持ち込む情報は山ほどあるのでといあえずはＲＹＵ－Ｊさん風の文体を定着させて色々持ち込もうと思います。そのうちビッグになってＰＯＳＩＴＩＶＥでも実力を発揮しようと思ってるうちにＰＯＳＩＴＩＶＥも終わってしまい、残念です。しいていいますと最後に間に合わないという事で殿の「偽本体特集」の記事を手伝えたのは光栄に思います。
最近は噂によると僕らよりも若い世代の裏ゲームサークル（Ｙプロジェクト）現れたり、マニアは毎回読みに行く、「ゲームスアークメガショップ」のコミュニケーションノートにマミヤ狂四郎さんが連載？登場したり、Ｚ６４の登場でＺＩＰ書き込みサービスが某所で行われたり、また色々と盛り上がりを見せて来たこの業界ですが、更に活気付くように微力ながら貢献していきたいと思います。

僕とポジティブ

WRITTEN BY　UKI

<思い出>

私が最初に俗に言う「ウラモノ」を見たのは熊本の本屋でバッ活を見た時でした。空中で波動拳。この写真が最初の「ウラモノ」出会いでした。私は高校を卒業するまでゲームは買ってはいけないという家庭だったので人一倍ゲームが欲しいという欲求がありました。今ではほとんどのゲーム（といっても一般に流通しているゲーム機ですが）を所有するようになりました。
また私は無線の免許も持っていることで（知ってる人はいないでしょうケド）、ラジオライフ、アクションバンドは毎月買っていました。その中で熱い記事といえばアクションバンド。このなかでサークル紹介コーナーというような者がありました。多分サークルBSの原田さんだったと思います。手紙を出し、連絡を取り今は亡きCLUB2HDを知り、その中で鶴見さんと出会いました。
そのころ福岡で幻の 110in1を入手。鈴木みそのアンタッチャブルで紹介されたものとまったく同一でした。そしてゲームスアーク福岡店の進出。早速意味も分からずスーファミ版PAR購入。自宅で空中波動拳。そして感動。今まで普通のゲーム機さえも買うことが許されなかった少年は一気に裏ゲームの世界へと足をツっこんでいったのです。
今でこそ鶴見さんとは仲がいいですが、どうしてここまで仲良くなれたのか、不思議です。関東と九州。離れていながら全くありがたいです。近くにいながら会えないという人もいるのに。

POSITIVE1号の発刊に当たり、私は前から好きだったモータルコンバットの技表を書きました。モータルの記事はこれ以降も何度か続き、3号では記事の編集を手伝うことになりました。うちのキャノンのボロいプリンタで印刷し、お菓子の箱に入れて鶴見さんちまで送って。1週間ほどまともに寝てませんでした。しかしながら3号に私の名のクレジットが入った時はうれしかった。だから3号は私にとっても思い入れが深い1冊です。反省点としてはいろんな人が描いたイメージにしようと、たくさんの

フォントを使いまくったことで読みにくい記事があった…という点です。

3年前くらい前、鶴見さんとこに遊びにも行きました。東京に行くついでに。電話で「大原さん（NEO-GPC）もいっしょに迎えに来るから」サワヤカにいわれ、駅で待っていると、そこにはダンサー鶴見。横には第一印象がチンピラな（ホメ言葉）大原さんがいました。大原さんとは最初は話せませんでした。鶴見さんの家に着き、当時買ったばかりのデジカメで写真を取り捲り。天井まで詰まれたネオジオの ROM。本棚に所狭しとならべられたゲームCD（POSITIVE3号を参照）。非常に楽しかった 1日でした。次の日は秋葉原ミニツアー。露天アニキで有名な露天で買い物。その日はアニキはおらず、コブとオヤジだけでしたけど。なんか全然日記ですねこれでは(笑)

結局「僕とPOSITIVE」は「僕と鶴見氏」との出会いが全てでした。最近になってやっと”ダンサー”鶴見氏のダンスのビデオを見ることが出来ました。思ったのが「こんな人と会ってきたのか」と言うことです。最初のころは「昼はゲーム屋で働いているので電話はしないでください」といわれてるのに電話して怒られたり。今でも鶴見さんのおかげで様々な人たちと出会えたことを感謝しています。

思い出

WRITTEN BY　糸井川 邦明

今は現役と呼べる活動はしておりませんが、今回久々に復活しました。
鶴見氏とはＰＯＳＩＴＩＶＥの前世ともいえる「ＣＬＵＢ ２ＨＤ」の創刊時からの行き合いですが、一番ゲームをいじるのが楽しかったあの時期に一緒に色々活動できて良かったです。今では一生の思い出です。霧島氏や他の地域の改造ユーザーと交流を持てた事も思い出です。
僕の残した「改造ますたぁへの道」はＰＳ・ＳＳが主流の今となっては時代錯誤もいい所だと思いますが、今現役で活躍されている改造ユーザーのお声によって復活しました。改造ユーザーのみなさんから「糸井川さんの記事をきっかけにゲームの改造をはじめました」といった旨のメールをいただくと、「改造やってて良かったなあ」って思います。ＰＯＳＩＴＩＶＥも今号をもって最終号とのことですが、またどこかでみなさんとお会いするでしょう。最近エミュレーターにはまっているわたし。

お久しぶりです 霧ちゃんです

WRITTEN BY　霧島 幸史

メッセサンオー本店が同人雑誌コーナー中心に変わってしまい、ゲーム屋で働きたいというこだわりから、大好きな丸山さんが店を辞めてしまいました。コツコツコードをためていたサターンのＸ－Ｔが急に調子がおかしくなり全ての改造データが消えてしまいました。ＰＯＳＩＴＩＶＥもこれが最終号という事で面白い事が全然ないっス。

ＰＯＳＩＴＩＶＥの思い出としては、やはり今まで一人でやっていたゲームのコレクションや改造がＰＯＳＩＴＩＶＥのおかげで皆でできるようになった事です。この「友情」という絆は一生大切にしていきたいと思います。鶴見さん、ＲＹＵ－Ｊさん、内海っち、及び関係者のみなさまにはここでお礼を申し上げます。

今回のＰＯＳＩＴＩＶＥの表紙はいかがだったでしょうか？ 少しでもＰＯＳＩＴＩＶＥの売り上げを伸ばすべく、私がプロのマンガ家に頼んで描いていたできました。「芹沢 克巳（せりざわ・かつみ）」さんと言ってマンガ絶対満足とポプリクラブの方でマンガを書いています。みなさん応援よろしくお願いします。尚、興味もった方は８０円切手同封の上、下記住所まで

〒182 東京都調布市国領町8-1-35くすの木8-904 佐々木様方 芹沢克巳「霧島係」

どうもおつかれさまでした

WRITTEN BY KUN

あらー、POSITIVE最後なんですか〜。でも、最後に原稿書けて良かったヨカッタ。POSITIVEは今まで楽しく読ませていただきました。でも、一般ど素人のKUNには、何書いてあんのかサッパリわからないダークな話が半分はあったんで、つるつる、半額返えせ〜!!・・・ってゆーか、あたしゃ会報代なんて払って無かったね。ダータよ、ダータ。エへへ・・・。えっ？今回はPOSITIVEの思い出を話せって？しょーがないなー。う〜ん、POSITIVEの思い出よりもつるつるの思い出でも話しましょか。つるつるの思い出と言えば、電話。一日に何度も電話して来るんですぅ。「じゃ、また後で電話します。」とか言って切ったあと、数十分後にまたかかって来るんですよ。また後って、今日の事だったんか！ あと、つるつるが真夜中に何度も女の子みたいなカン高いサワヤカな声で電話して来るもんだから、あたしゃ寝不足だよ。美容に悪いじゃないのさ!! ガルルル・・・。まぁ、ウチのダンナが仕事遅いから悪いんだけどね。ごめんねー、いっつも迷惑かけて。今度ガツンと言っとくかんね。これからもウチのRYU-Jをよろしくお願いします。以上、RYU-J氏の愛妻（？）のKUNでした。

あの時は楽しかった

WRITTEN BY BS代表 原田元喜

もう若くないんでアブナイ事はしないっス。「S研」で働いてた時はたのしかったなぁ。「SM調教師瞳」作ってる時も楽しかった。今じゃすっかりダメ人間っす。あ〜 やだやだ。

何だよ 最後だって？

WRITTEN BY アキバ露店 代表 アニキ

POSITIVE、これで最後なんだって？ 儲かってってから、それどころじゃないって（笑） あ、別冊は出んのか。最近は色々厳しくなってきてっから用心しような。

変なあだ名付けられて・・・

WRITTEN BY アキバ露店 こぶ平

全く、つるつるから変なあだ名つけられてから、みんなに「コブ平」とか「コブさん」とか呼ばれて、この名前で定着しちゃったよ。困るよなあ。露店兄貴、面白かったんだけど、兄さんからダメ出し出ちゃったからねー。残念だったね。
こっちの最近の情勢としては、日本ではなく、最近は香港の税関が厳しい。ホンコン要注意だよ。まあ、それでもオレラは負けじとがんばるけどね。MDのバーチャVS鉄拳入ったんでみんな買ってね。

新刊出ないって本当ですか？

WRITTEN BY ゲームスアーク東京 松尾店長

ゲェーッ！！あのPOSITIVEがもう新刊出ないって本当ですかー？ だからゲームスアークに新店舗が出来たり、東京店が移転したりするんだ。てゆーか、鶴見さん本当にさまでした。

次回活動にも期待しています

WRITTEN BY ゲームスアークメガショップ 八代

ＰＯＳＩＴＩＶＥが今回で最後との事ですが、これからも「ＰＯＳＩＴＩＶＥらしい」活動を期待しています。あと、もしよろしかったら新店舗のメガショップにも来て下さいね。関係ないけど、コミポジのウララの部分の「廃刊だよ」って言ってる人 僕ですか（^^; マミヤさんまた書いて下さい。（特に松尾店長を）

時代の流れには・・・

WRITTEN BY ストレート 高麗

ＰＯＳＩＴＩＶＥもこれで最終号ですか。今は忙しいかと思うけど初心忘れず、これからも名前どおりの「積極的」な鶴見くんらしい活動、期待してます。時代の流れには天国も地獄もあり。どこまで生き残れるかアキバの裏ＳＨＯＰ。

ＲＥ：おおしまです。

WRITTEN BY おおしま けん

鶴見君の噂はいろいろ聞いています。本当にこの業界をやめたらいろいろ遊びたいですが...。
同業者はつらいよ。つるちゃん。この業界を教えてくれたのは鶴見君ですから、この恩は死んでも忘れないつもりです。何かと色々大変でしょうが、お互いにがんばりましょう。

叱咤激励ありがとうございました

WRITTEN BY CONSOLE 7

コンソールセブン設立時からは大変お世話になりました。数々の叱咤激励を頂きましたが、鶴見氏無しに今のＣ７はありえなかったと思います。これからもおつきあいの程よろしくお願いいたします m(_O_)m

長い間ご苦労様でした

WRITTEN BY ZEX

POSITIVE 長い間ご苦労様でした。今後もまた別冊の本の方も期待してますので頑張ってください。

ダンスも・・・

WRITTEN BY C7スタッフ 横山

T氏、ダンスも頑張ってください。

POSITIVE最後っちゅう事で・・・

WRITTEN BY マミヤ狂四郎

えー、今回でＰＯＳＩが最後っちゅう事で感想という事なんですが...。
私、マミヤ狂四郎を発見してくれたのはツルミさんでありまして、私のゲスなマンガを載せてくれたり、色々な人に私を紹介してくれたりもして、本当にありがたく思っております。私の華々しいパチモノ人生を切り開いてくれた恩師です。
露店兄貴後編...は色々直す点がありまして実は完成してません。ですが、予告編はあるので、忘れた事に載せてもらおうと思っています。とにかくありがとうございました。そしておつかれさまでした。
メジャー目指してがんばります。

合法の範囲で頑張ってちょーだい

WRITTEN BY 鈴木 みそ

ちょうどこの前、見にいったのよ。ＨＰを。その時、鶴見君あてにメールを打ったら、システムエラーを起こしたのね。届いたのか、届かなかったのか…、と思ったら、２日後にこのメールが来た。あっ、届いたのか、と読んでみると、どうもそうではないらしい。いや、偶然ていうのはおもしろいね。届いてますよ、本。こういう本が出なくなってしまうのは日本のコピーマニアはショックかもね。ファミ通っぽいのは、秋葉原の取材中に見つけて買ってましたが。マジコン通信は笑ったね、タイトルで。それにしても香港の話はくわしいですね、相変わらず。ぼくも友人がいますが、連絡ないなあ…、死んだかな？　もしファミ通で描いたら、ものすごい反響がきそうだが、かけない（笑）
しかし、今や、６４マジコンでファミコンやらゲームボーイやら動くってことは、任天堂には都合がよさそうなもんだが…（笑）そのままサードパーティとして認可したらどうだろ。夢のコンパチマシンだもんな。しかもここにＤＤが発売されたら、ＤＤでエミュ走らせたりしそうだなあ。

別冊に期待しております

WRITTEN BY ガスト関

ＰＯＳＩＴＩＶＥもこれで最終号ですか、ネタも出尽くしている部分ありますからね。僕個人としてもお店もそうですが、最近出まくっている別冊に期待しております。
鶴見君との思い出は廃刊になってしまった●クセラの「週刊ＴＶゲーマー」で一緒に仕事した時の事が一番印象的ですね。高橋名人に直に連射を図ってもらったり、カラオケしたりクラブへ行ったりと...。でもまあ、最近もワニマガジンで一緒に仕事しているので懐かしいも何もありませんが。
マジコンサークル「ＰＯＳＩＴＩＶＥ」としての活動は良く知りませんが、僕の知ってる「鶴見君の出す同人誌、ＰＯＳＩＴＩＶＥ」はマジコン界、裏ゲーム業界の歴史に名を残す本となったと思います。まあ、何はともあれ鶴見君、今後ともよろしくね。

カッコいいドラッグを毎日飲んでいるんだよ

WRITTEN BY クーロン黒沢

ＰＯＳＩＴＩＶＥ、鶴見君との出会いは今から３年以上も前のクラブ2HD(だっけ?)の対談の時でしたが、あの会長はいまどこにいるのでしょうか。是非もう一度顔を見てみたかったような気もします。

僕はいまカンボジアでプロザックというとってもカッコいいドラッグを毎日飲んでいるんだよ。だから相当ひどいことされてもミスタースポック並みにクールな対応ができるんだ。http://www.drug.net/で入手できるみたいだよ。アジアから激安で入手しようぜ。

エミュレータ活用テクニック。表紙のインパクト素晴らしいです。あとがきでホ●ドーみたいに哲学的なこと言ってくれたらなお素晴らしいです。後半のコミケマンガ面白かったです。COMICポジティブあんまりコミケで売れなかったようですが、僕はとっても面白く読ませてもらいました。マミヤさんによろしくお伝えください。でもこの人将来すごそうですね。

POSITIVE 頑張り過ぎですよ

WRITTEN BY NEXT-FACTORY代表 大原 登

どうも Ｎｅｘｔ-Ｆａｃｔｏｒｙ.です。最近、お店にしろ同人雑誌にしろ、ＰＯＳＩＴＩＶＥは頑張り過ぎです。そろそろお休みが必要ではないでしょうか？というより「ＰＳ５号」発刊 おめでとうございます。ＰＳはとりあえず休刊との事ですが、サークル活動は続けるそうですね。Ｎｅｘｔも応援していますのでこれからもがんばって下さい。
最近はエミュもプレミアもあまり重宝されなくなってきました。というか・・・刺激があるものがありませんね!! プレムアムＢＯＯＫ２も今年には出したいのですが・・・
《 http://www.sikasenbey.or.jp/~neo-gpc/premium.htm 》
あと、最近ですが、ＦＣが再ブレイクしています。懐かしくて、しかも面白い。何回もプレイできるのが最高!! 確かにＰＳやＳＳとはビジュアル的には面白いですが、ハマレるゲームはファミコンしかありません。みなさんもっとファミコンしましょう。

Ｎｅｘｔ-Ｆａｃｔｏｒｙ.ホームページいろいろやってるよ!!
《 http://www.sikasenbey.or.jp/~neo-gpc/ 》是非、遊びに来て下さい。
もうすぐ、アングラマニアにはたまらない本を９月上旬に発売します。お楽しみに・・・

とりあえず、お疲れ様でした

WRITTEN BY JOKER-X代表 RYU-J

ＰＯＳＩＴＩＶＥは今号で最後という事で、鶴見君、今までご苦労様でした。次の活動まで多少時間がありますので、少しゆっくりしましょうね･･･と言うか、させて下さい。
思えば僕は POSITIVE の歴史と共に歩んで来たような気がします。POSITIVE や鶴見君から教わった事は山ほどあり、とてもここでは書き切れません。本当にお世話になり、ご迷惑もお掛けしました。
正直最初はあまり良い印象が無かった鶴見君ですが（笑)、今は友人でもありビジネスパートナーでもあり、弟のようでも、師匠のようでもあります。何にしてもかけがいの存在には変わりありませんね。
鶴見君が今いる位置は決して低いところではありませんが、目指しているものはまだ高い所にある気がします。手を伸ばせば届きそうではありますが、ハッキリとは見えない･･･。鶴見君がソレを掴むまで、僕も行動を共にしようと思います。その時まで、よろしく。

そうそう、最後にお便り＆投稿を読ませて頂いた感想を一言。妙にシンミリしている所に水を差すようで申し訳ないんですケド、確かに今回でＰＯＳＩＴＩＶＥは終るんですけど、本を作る活動は続けますから、あまり変化はないと思うんですが･･･。鶴見君は相変わらずゲームコレクターですし、生涯裏モノマニアですので、またすぐに似たような活動をすると思いますよ。一応、鶴見君と４年以上同人活動をした僕が言うんですから、安心して下さい。･･･と、言う訳で、今後も何も変わらない方に500 円賭けます。ついでに、NEW POSITIVE が出る方に 200 円!!
以上、『木村 竜司』こと『ＲＹＵ-Ｊ』がお伝えしました。

パチモノとPOSITIVEと僕

WRITTEN BY 鶴見 和昭 & RYU-J

ダンスにお店にライターにと、仕事が詰まりに詰まっているこの忙しい中、睡眠時間を削りながらも僕らはPOSITIVE最終号・総集編の制作をやっております。そんな中数々の著名人をはじめとしたみなさんからいただいた「僕のパチモノ人生」や「僕とPOSITIVE」の熱いメッセージに心打たれて、完全最終締め切りが明日だというのに、わざわざコーナーをつくりました。このコーナーでは僕のPOSITIVEに対する想い出等をお話ししようと思います。

《 鶴見 和昭（POSITIVE)》

急遽企画が立ち上がった本企画ですが、これは総集編&最終号ならやらなければイケナイでしょう。企画が無い、ページが足りないとか言いながら、こんな重要な特集を見落としているようでは、僕もまだまだアマイなぁ。そんでもって、最終締め切り前日に何の打ち合わせも無く生原稿を送り付けて来るところは、相変わらず鶴見君らしくて安心しました。フゥ‥‥。

《 RYU-J（JOKER)》

POSITIVE会報 1～38号

発行日：'1993.10 ～ '1995.10 ／ 発行部数：1～32 各20部、33～38 各70部
価格：90円

この会報、知っている人は何人いるのでしょうか... ？なんと作った本人の僕ですらコンプリートで揃っていないというシロモノ（？）です。一応隔週～月刊で発行していましたが、B4一枚（実質2ページ）でシャープの書院（ワープロ）で文章を書いてました。量産はセブンイレブンのコピー機を利用してました。でもって内容ですが超ショボイ！文章も稚拙だし、小学生が書く「壁新聞」みたいな出来で、今は見るのも恥ずかしい感じです。でも付録は結構凝っていて、購読者は会報よりも付録目当ての人の方が多かったのでは？と思います。特にあらら氏制作のマジコン用データ集は大変重宝されてました。あの頃はCG集のソースがまだ公開されていない頃ですから。それと、部数ですが、33号から急に50部も増えたのはゲームラボにそれが紹介された頃で、一気に会員が増えたからです。20号あたりはソ○ィアの話ばっかりで、ソ○ィアのまわしものか？と思うくらい宣伝してました。逆に最終号あたりはソ○ィアにボラれて、ばっくれた後に「ビー○スコンピュータ」が知らん顔して出てきた頃で怒りの文章ばかり書いてました。最悪です。最近あの業者の居所（秋葉原某所）をつかんで、そこへ行ったんだけど僕が行くと逃げるんだよね。もう今は別に怒ってないし金返せなんて言わないので逃げないで下さい。あれは騙される方も悪いんで。あの件は怪しい業者は信用するな！という教訓を覚え、勉強になりました。僕は絶対あなたみたいなユーザーを裏切る悪どい人にはなりません。 《 鶴見 》

ゲームラボの告知で POSITIVE を知り、資料請求をしたところ届いたのがこの会報でした。当時の印象は、何だかかなり怪しいサークルだなぁ･･･と思いましたが、今にしてみれば「サークル＝会報発行」というイメージが強いのは、POSITIVE が会報を発行していたからなんでしょうね。しかし、当時の会報は、ボラれたとか、損したとかのワードが頻繁に載っていた気がします。 《 RYU-J 》

CLUB 2HD 創刊号

発行日：'1995.8.20　／　発行部数：１００部　／　価格：１４００円



今のＰＯＳＩＴＩＶＥの前身ともいえるサークル「ＣＬＵＢ２ＨＤ」の創刊号です。ＰＯＳＩＴＶＥの紙ペラ会報よりも良質なオフセット会報の方がいいでしょ、という訳で「ＣＬＵＢ ２ＨＤ」創立者、野崎氏の発案で発行されました。内容は読みモノというより、読者参加式の本で、どちらかというと「ＪＯＫＥＲ」に近いかな？ この本の一番人気のコーナーはどの読みものでもなく、「ＣＬＵＢ２ＨＤアンケートコーナー」という読者の自己紹介カードがそのまま載せられているコーナーだった。ＰＯＳＩＴＩＶＥでも真似しようと思ってたんだけど、忘れてました(^^;
次回そういう機会あればそういうコーナー作りマス。この頃はマジコンとＳＦＣ用Ｘ－Ｔの改造が人気で、そういった記事に力を入れていた、つもりですが、全然ダメですね。これ出した当時は会長の野崎氏と２人で「これでもう俺達はもうＯＨ！＊＊＊＊と並んだよ」とか抜かしてました。ハッキリ言ってバカです。全体的にはこちらも今読むと恥ずかしいくらいしょぼい内容です。　《 鶴見 》

この会報を最初に見た時は、本当にスゴイと思いました。今でこそ何の事はない 100 部という発行部数も、当時としては最高峰の部数だったんですけどね･･･。でも、決して CLUB 2HD がショボイんじゃなくて、POSITIVE が大きすぎるんですよ。本当。会員 100 人のサークルって多い方なんですよ。でも、本の内容はイマイチで、何だか意味不明の小説が付いた自己紹介本でした。この後の発展が非常に楽しみだった本なのですが･･･。　《 RYU-J 》

CLUB 2HD 第2号

発行日：'1995.10.31　／　発行部数：計１５０部　／　価格：１５００円



そして創刊号を出して２ケ月で発刊した「ＣＬＵＢ２ＨＤ」の第２号。本当は月刊の予定だったんだけど、僕がダンスでＴＶに出まくってた頃で、昼はファミコン屋、夜はダンス、の繰り返しで時間も情報力も弱かったので無理でした。この本はゲームラボやアクションバンドの影響とかで会員が急増していた時だったので割とすぐに１００部完売しました。そして増刷するか悩んで博打覚悟で５０部増刷。まー、かわいらしい事。第一回目のアキバツアーもこの辺の時期で、黒沢さんやＲＹＵ－Ｊ氏とはじめて会ったのもこの辺の時期であります。そしてこの号からメインライターにＲＹＵ－Ｊ氏が登場しています。この時期はサイクロンとＳ研の話題でもちきりでした。そしてマジコンサークルがポコポコとタケノコのように増えまくっていて、かなりのマジコンサークルが登場しました。とは言ってもディスクコピーを中心としたコピーサークルがほとんどでしたが…。その中でも提携を組むサークルもあれば、敵対するサークルもあり、って感じで色々でした。

《 鶴見 》

この本をきっかけにアキバツアーが行われ、そこで鶴見君や野崎さん、糸井川さん、原田さん、佐藤さん、山口君に会いました。懐かしいなぁ。その後、黒沢さんや関さんにも会えたんだよね。でも、この時は鶴見君とはあまり話はしなかったのを記憶してます。どうやら、鶴見君と極端に仲良くなったのは海賊版の制作からみたいです。

《 RYU-J 》

CLUB 2HD 第3号海賊版

発行日：'1996.2.22　／　発行部数：２５０部　／　価格：１５００円



ＳＦＣ研究会が逮捕という衝撃的なニュースがＴＶでも報道される中、タイゲン貿易が夜逃げし、サイクロンダイレクトも撤退…。そんな中、会長の野崎氏が行方不明に…。そんな怒涛の季節の頃、出版した衝撃の本がこの「ＣＬＵＢ２ＨＤ３号海賊版」。マスター原稿を野崎氏に預けた為、データの半分が無い、そんな中、ファミコン屋で一緒に働いていた原田氏を当時の彼女と住んでいた大宮の家に強引に泊めて、鬼のような編集作業の末、ほとんど完テツを２日して仕上げた本。
この時、ＲＹＵ－Ｊの底力を見た！！この本の表紙、裏表紙、挿し絵、マンガ、とイラスト関係は全てＲＹＵ－Ｊ氏のもので、記事も随分書いていただいた。それも約２日で！あの時から比べるとＲＹＵ－Ｊ氏も随分とマイペースになったもんだなぁ。締め切りを平気で何週間も延ばす今を見るとつくづく思う今日ごろ(^_^)《 鶴見 》

いやぁ、自分達が入会していたサークルの海賊版を作るとは夢にも思いませんでしたよ。鶴見君が海賊版の制作を決意して、完成したのがナント２日。デタラメに速い!! でも、そのおかげで今でも「あの時は２日で仕上げてくれたのに･･･」とか言われんですよ。あっ、 ↑ ホラネ･･･。あの時とは情報量が違い過ぎるちゅ～んじゃぃ。でも、今の僕があるのは、CLUB 2HD 第 3 号海賊版と、鶴見君のオカゲです。感謝してますよ。ハイハイ。《 RYU-J 》

CLUB 2HD 第3号（正規版）

発行日：'1996.3.15　／　発行部数：１００部　／　価格：１０００円

ＣＬＵＢ２ＨＤ３号海賊版発行後、約２週間で届いた「正規版」。当然、内容は上記「３号海賊版」とほとんど同じ、いや、ＲＹＵ－Ｊ氏の気合入ったマンガや原田氏の記事等が無い分、内容は薄いか。当然、全く売れなかった。１年がかりで、２度の値下げの末、やっと完売。こんなどうしようもない本を嫌な顔ひとつせずに取り扱ってくれた「ＢＩＧＢＡＮＧ」と「ストレート」には大変感謝しております。ストレートに置いてもらえなかったら、今でも在庫をかかえていた事でしょう(^^;《 鶴見 》

POSITIVE 創刊号

発行日：'1996.5.15　／　発行部数：計１０００部　／　価格：２０００円



そして、今から２年と３ケ月前、ＣＬＵＢ２ＨＤの跡継ぎとして？創刊した同人誌がこの「ＰＯＳＩＴＩＶＥ創刊号」だ。前までは自分とこだけでちまちま売っているスタイルだったが、この本くらいからまあまあ、いくらか見るに絶えられる内容になってきたので、色んなお店に置いて売ってもらおう！って事でいきなり約４００部も生産した（一応、当時は自信作でした。）　何か所か売り込みに回ろうか考えたのだが、売り込み一ケ所目のゲームスアークでいきなり５０部も取り扱ってくれる事になり、その記念すべき第一店目のゲームスアークでナント！土日の２日間で完売するという信じられない出来事が起こった。その後もうまく行き過ぎなくらい順調に売れつづけ、あっという間に４００部完売。メッセサンオーやソフトワン等有名ゲーム屋・パソコン屋の卸を行っているクレストさんでも取り扱って頂ける事になって２度の増刷の末、計１０００部発行した。こうして、丁度、マジコンブームもある程度落ち着いた時期での再スタートは見事成功したのであった。
《 鶴見 》

POSITIVE 第2号

発行日：'1996.7.25　／　発行部数：１０００部　／　価格：２０００円



そして、創刊号の人気も覚めぬまま、僕らは２号の制作にとりかかっていた。地道だが確実に読者層も増えていき、知らない人（非会員ですね。）からも、本の感想とかをたくさんいただくようになった。その中でも前号での黒沢さん等の対談コーナーが人気だったので、一つのコーナーとして続く事になった。そんな中、前々からインタビューしてみたかったアノ有名人「露店の兄さん」と対談するという前人未踏のコーナーの成功を果たした。更には読者からの手紙も載せていこう、という事で読者コーナーも設置。この時レスを担当したＲＹＵ－Ｊ氏の親切な返答が大好評を呼び、毎回レスポンス係となる。いやぁ助かります。

《 鶴見 》

POSITIVE 第3号

発行日：'1997.1.20　／　発行部数：１３００部　／　価格：２０００円



僕にとってはこの本も非常に想い出深い一冊。前々から東京イソターネットで顔見知りだった、裏モノマニア「おおしま」氏と２号制作してからは頻繁に会うようになった。そして、いつのまにかアキバ等で一緒に買い物をする仲となり、気づいたら週イチペースで頻繁に会っていた。そして、１１月から約１ケ月、一緒にアジアへ行く事になる。おおしま氏は大学卒業後、頻繁にアジアへ行っており、タイなんかには友達いっぱい状態。そんなアジアの面白さを教えてくれるとの事で、シンガポール・マレーシア・タイとアジアパチモノ道中へ招待してくれる事になった。そして、タイ語ペラペラのおおしま氏を見つつ、僕はニチポン・タムとの出会い、タイワールドにはまった。この本はそんな中に発刊した、思い入れのある一冊なのである。今でこそ、タイには２～３ケ月に一度は行き、タイ語も日常会話は聞き取れる様になったが、それも皆おおしまさんのおかげ、と言っても過言ではないです。僕こそ、この恩は一生忘れません。

この号は他にも色々な人に助けられました。特にの号は楠田氏に助けられました。レイアウト・印刷は半分以上楠田さんにやってもらった。今回、ＲＹＵ－Ｊはほとんど手抜き状態で、イラストも無し。それと、ＹＯＲＹ氏とＭＡＸＷＥＬＬを結成したのもこの時期です。

《 鶴見 》

マジコン通信

発行日：'1997.5.15　／　発行部数：計２２００部　／　価格：２０００円



この本より印刷所を「よみうりサービス」から「ポプルス」にチェンジ。「よみうりサービスも手作りっぽく、アットホームで好きなんだけどね。ポプルスはとにかく低価格でキレイに仕上がり、コスト面・クオリティ面が格段に違う。これにより、この号から表紙も初のフルカラー＋ＰＰコーティングにし、ワード等でのデータ入稿が中心になったので格段に構成・レイアウトが進歩し、グっと見やすい本となる。高度なセンスのレイアウトを買い、ここから出る本はほとんどＲＹＵ－Ｊ氏となる。さすがＲＹＵ－Ｊといったところです。僕個人としては、丁度、この頃からライター業が忙しくなりはじめた頃でＴＶ－Ｇａｍｅｒに海賊ソフトの本に宝島の本など、たくさん仕事が入った。香港返還前でまさに空前アジアブーム、といった感じ。《 鶴見 》

POSITIVE 第4号

発行日：'1997.7.20　／　発行部数：1000部　／　価格：2000円



鶴見君が「海賊ソフトの本（三才ブックス）」に情報を提供し過ぎて、自分の本のネタがなくなってしまったという時期に出た本。また、少し前に出版した「マジコン通信」でマジコンネタをも使い果たしてしまった為、最後までどんな形で完成するのか予想も付かなかった」のを覚えている。結局、当時死ぬほど流行った「たまごっち」を始めとした「キーチェイン」と、この後に爆発的な普及を遂げた「エミュレータ」を柱にまとまっている。たまごっちの印象はかなり強く、編集中は、たまごっち、たまごっち、とにかくたまごっちで、気が狂いそうだった。その後、少々たまごっち恐怖症になった。
編集面ではデーター投稿に馴れつつあり、ペーパーレスな世の中になったものだと感心した記憶がある。反面、128M では入りきらず、230M の MO を買いに行った記憶があるので、編集の仕事はそれまでの比ではないほど大変だったのを今思い出した。また、前回の３号で手抜き呼ばわれされたので、全体的に気合を入れたような気がするが、締め切りの数日前に、鶴見君からの原稿の催促の電話を海で釣りをしながら受けた気もする。多分気のせいなのであまり気にしないように。
あと、この号から「マミヤ狂四郎」が参加した。当時は比較的おとなしい青年だったが、最近はコナマイキ･･･じゃなくて、自分の意見をハッキリ言えるようになったところを見ると、随分と POSITIVE の雰囲気に溶け込めたように思う。お世辞抜きで、今後の活躍が楽しみな存在なので、是非ともビックな人間に育ってもらいたいものだ。《 RYU-J 》

エミュレータリスト全集

発行日：'1997.9.15　／　発行部数：650部　／　価格：2000円

ぼちぼち一般の PC ユーザーにも「エミュレータ」という言葉が通じるようになって来た頃に発売された、比較的入手が用意なエミュレータのイメージをリストにした本。実用性も手伝ってか、予想以上の売り上げを見せ、鶴見君と共に驚いていたのを記憶している。本誌の反響があまりにも大きく、後に出版される「エミュレーターリスト全集（ナンバー／五十音）」や「エミュレータ活用テクニック」の礎となった。表紙の絵は「むとうようこ」ちゃん。POSITIVE のリスト作成隊が大活躍した。

《 RYU-J 》

COMIC POSITIVE

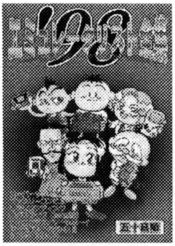
発行日：'1997.12.1　／　発行部数：600部　／　価格：1000円



冬コミに参加が決まり、急遽制作が開始された本。POSITIVE 初の完全コミック誌。もちろん、コミケ出場も初めてで、何をどうしたら良いのかサッパリわからず、適当に楽しみながら創った記憶がある。完全コミック本と言う事で、制作スタッフは絵が描ける事が最低条件となり、自然と鶴見君、ようこちゃん、マミヤ狂四郎、僕の４人になった。その分、１人辺りの負担が意外と大きく、特にマミヤは大変だったようだ。実はこの本の制作の動機は「マミヤ狂四郎」をメジャーデビューさせようという狙いがあったのだが、思った程の売り上げがなかったので、当のマミヤにはけっきょく言えずに現在に至っている。ごめんなマミィ（笑）。
この本を作るに当たっては、思ったより制作費がかさんでしまったようで、鶴見君が原価を回収するのに苦労していた。鶴見君の企画で、唯一読みをはずしたらしい思い出深い本だ。《 RYU-J 》

エミュレータリスト全集９８（赤・青）

発行日：'1998.3.15　／　発行部数：各１０００部　／　価格：２０００円

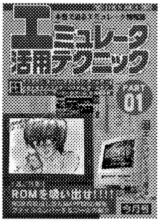


前回のエミュレータリスト全集が売り切れたので発行を決意。エミュレータの種類も増え、イメージもかなり増えたなぁ、と悠長に事を構えていたら、ナント、総ページ数が 400P を超えてしまった。スゴイ本だなぁ･･･と思い、鶴見君に原稿を渡したところ、このまま出版したら、販売価格が 4,000 円位になってしまうという事で、急遽、「東南アジアナンバー順」と「五十音順」の２部に分ける事になった。しかし、表紙（画：むとうようこ）の絵は１枚しかない。苦肉の策で、背景の色を変え、赤と青に分ける事にしたのだが、コレが意外と区別し易く、かなりの名案だったような気がする。ちなみに、この辺は「ポケモン」がお手本になっていたりする。リスト作成隊がかなりパワーアップして、編集が楽だったのを覚えている。ちなみに、僕はエミュレータにさほど関心が無かったので、総合編集と表紙の加工、はじめの言葉を手掛けたくらいで、内容には一切タッチしていない。また、鶴見君の匂いがあまりしない珍しい一冊（二冊？）に仕上がっている。ちなみに、売れ行きは「五十音順」の方が良いようだ。

《 RYU-J 》

エミュレータリスト活用テクニック

発行日：'1998.3.15　／　発行部数：２０００部　／　価格：２０００円



鶴見君がエミュレータに一番はまっていた頃、エミュレータリストを購入してくれた方達からの要望もあって発刊が決定した、エミュレータをかなり詳しく解説した本。各種エミュレータの解説や ROM の吸出し方、マッパーの説明など、初心者から上級者まで楽しめる造りになっており、エミュレータ業界の有名な方達も参加してくれているので、至れり尽くせりの本となっている。エミュレータにさほど詳しくない僕は記事を書かずに編集に専念でき、意外と凝った造りにできて嬉しかったのを覚えている。特にバックアップ活用テクニックをパロった表紙はなかなか気に入っている。ちなみに、表紙はすべて CG で格好良く聞こえるが、画像は全部パソコンショップから貰って来たチラシをスキャニングしただけのものなので、金は全然かかっていない。何とかなるもんだ。表紙と言えば、

この辺から「ようこちゃん」の描いた絵を僕が CG 加工するという暗黙の流れが出来上がっていたような気がする。しかし、未だに実際にようこちゃんと合った事は無いし、直接感想を聞いた事もない。チョッピリ不安ではあるので、ようこちゃん今度感想でも下さい。《 RYU-J 》

パチモノ通信

発行日：'1998.6.25　／　発行部数：１０００部　／　価格：１２００円



ひょんな事から鶴見君と僕がそれぞれ店舗を経営する事になり、業務を営みながら創った、ある意味大変記念すべき一冊。今回はその名の通り、代表的な「アジア系パチモノソフト」を１冊のカタログにした、パチモノゲームの集大成。告知らしい告知もしていないのに、発売当初から驚異の売り上げを記録している。唯一、ようこちゃんがイラストを描いてくれたくらいで、僕と鶴見君の２人で仕上げた。今思えば、超過密なスケジュールの中、よく発売できたと思うぐらい不安材料だらけだった。もし、ゲームラボの広告に載せていなければ、今も完成していなかったかも知れない。人間、ヤル気になれば何とかなるものだと実感した一冊だ。

全体的な完成度は高い方で、パチモノコレクターの教科書的存在になりつつある。最近、ウチの店にパチモノを買いに来てくれるお客さんの半分はこの本を手にしてくれているので、忙しい中かなり無理して造って良かったと本当に思っています。ここだけの話、当初は 20P くらいで終りそうで、発刊中止寸前まで行った事もあるんですよ。諦めなくてヨカッタ･･･。《 RYU-J 》

デジタルPOSITIVE（CD−ROM）

発行日：'1997.12.　／　発行部数：２００部　／　価格：３５００円



POSITIVE 1～4までのTXTデータやHPのHTMLデータを収録した、データCD。元々はコミケ出場にあたって、POSITIVEの1～3号を買えなかった方向けに作ったCD。コミケ前日に思い付きで20枚作ったのだが、これが思いのほか売れ、結局は今でもそこそこ売れ続けているアイテム。最終的には200枚以上生産しただろう。もちろんCD-R版である。コミケの前日･･･と言うか、数時間前に思い付きで作ったわりには意外にしっかり作られている。明日に備えて寝ようかと思っていた矢先、鶴見君に突然「CDのジャケットを作ってくれ」と言われ、訳も分からないまま人の家のフォトショップを駆使していたのを覚えている。鶴見君はいつでも強引だ。《 RYU-J 》

CLUB CD-R

発行部数：50部　／　価格：非売品

鶴見君のまったくの個人誌。主にマスコミ関係者を中心に配られた物で、基本的に非売品である。内容は、彼が日ごろお世話になっている人たちを紹介した手紙や彼が手掛けた記事（商業誌）のスクラップブックとなっている。また、マジコンやコピー関係の資料にもなっているので、鶴見フリークは是非とも入手したいところだが、発行部数が極端に少ないので入手は困難だろう。

《 RYU-J 》

最後に･･･

ＰＯＳＩＴＩＶＥはとりあえず今回で最終号となりましたが、これからもゲリラ的になんか本を出していく予定ではあります。マジコン系サークルとしては、最近ウチの事務所（POSITIVE ENTERPRISE）。に良く来るようになった、石渡くん率いる「Ｙ・ＰＲＯＪＥＣＴ」に期待しています。まだ弱冠１５歳の石渡くんは昔の僕を見てるかのようで好感持てます。無茶するとこや強引なところまで(^^)。やはり高校生でコレクターは大変だね。金の工面なんか工夫しないとね...。僕の手から離れて頑張っているさえき君とこのＳＫＩＬＬＳは、昔の「Ｎｅｏ−ＧＰＣ」って感じで結構ダーク、あっという間に大きくなった１７歳の安藤くんとこのＭＰ３のサークルや、同じく１７歳の忍びの者くんのＸ−Ｔ系の改造サークル、ＤＡＮ君の跡継ぎ？も決まった２代目「Ｇ．Ｕ．Ｃ」もそうだけど、最近のアングラ高校生は活発で良い！ あと、あれほど業者を批判していた同人サークルも業者になって...結局は営利目的の同じ穴のムジナかみたいな事を書かれた、ＰＯＳＩＴＩＶＥ−ＥＮＴＥＲ、ＪＯＫＥＲ−Ｘの事も少し触れておきます。まず、同人誌ＰＯＳＩＴＩＶＥやＪＯＫＥＲが終わるのはお店が忙しくなったからという理由も少しはあります。本出すよりも色々な面白いグッズを必要としてくれるユーザーに奉仕した方が皆喜ぶと思いますし、ゲームラボ月刊化によって、タイムリーな情報も供給されています。そのゲームラボにも載らないアングラな情報はというと...インターネットがあります。インターネット上にはアングラ系ページはたくさん出てきてますし、情報力もすさまじいものがあります。そういった面で見ても僕たちの役割はとりあえずは終わったかと思います。昔からモットーにしていた「僕達にしかできない僕達に出来る事」としては本よりも輸入代行のお店かな、と。僕らが嫌っていた営利目的中心の業者やサポートをロクにしないで夜逃げする業者には絶対になりませんので、安心して下さい。ではまたどこかでお会いしましょう。

《 鶴見 和昭（POSITIVE）》

RYU-J' S NET WORK

改造覇王養成講座 番外編

written By RYU-J

POSITIVE用語辞典 Ver. 0.0008（サンプル品）

===

X-TERMINATOR（えっくす・たーみねーたー）

ゲームソフト改造ツールの代表機種。ソフトからのデーターを偽のデーターで固定する事で改造が成立する。主にＲＡＭの改造に用いられるが、特殊コードを入力すればＲＯＭの改造も可能である。ＳＦＣ用をはじめ、ＧＢ、ＰＳ、ＳＳ用がある。Ｘ－Ｔと略されている事が多い。

ProActionRepley（ぷろあくしょんりぷれい）

ゲームソフト改造ツールの元祖的存在。Ｘ－Ｔもこのツールのデッドコピー品のようだ。主にＲＡＭの改造に用いられるが、特殊コードを入力すればＲＯＭの改造も可能である。ＳＦＣ用をはじめ、ＧＢ、ＧＧ、ＰＳ、ＳＳ用がある。ＲＡＲと略されている事が多い。

マジコン（まじこん）

バックアップマシンの総称。コピーマシンとの決定的な差は、落したデーターをＦＤに書き込み、パソコンで解析できる事である。語源はマジックコンピュータの略である。

コピーマシン（こぴーましん）

ソフトをコピーする事だけを目的としたハード。専用カートリッジに書き込む為、他機種との互換性が無い。主にＦＣの時代に多く流通した。マジコンとの違いとして、解析が出来ない事が挙げられる。

落す（おとす）

一般にはコピーする事を示すが、プロテクトを外す事もこう呼ばれる。女の子を口説く事も.....。

コピーユーザー（こぴーゆーざー）

コピーしたゲームでしか遊ばない人物をこう呼ぶ。普通コピー以外の技術は持っていない事が多い。他人に害を与える事は比較的少ないと思われる。

コピーサークル（こぴーさーくる）

コピーユーザーが集まって出来たサークル。個人のソフト交換が大きくなった程度なので、技術は持っていない事が多い。会員は学生が多いようだ。会員がコピーユーザーばかりなので新作が手に入らなく、世間が思っているよりも利益は少ないらしい。代表者の罪悪間は無いに等しいが、コピー業者に利用されやすい。

寄生虫（きせいちゅう）

主にコピーにより利益を得ている人の事を示す。個人よりも業者やサークルレベルを示す事が多い。ソフトハウスへの損害は計り知れない。ハッカーのランクでは「パイレーツ」と呼ばれ最低の位置に値する。命名は鈴木みそ氏。

プロテクト（ぷろてくと）

普通はゲームソフトをコピーさせない為のプログラムを示す。プログラム的にはそれ程難しく無いものが多い。ソフトにはプロテクト代も含まれている事が多く、一般ユーザーにはツライところであろう。

プロテクト解除（ぷろてくとかいじょ）

ヘビーユーザーに多く見られる行為で、当然それなりの知識と技術が必要となる。この行為はパズルや推理モノに似たところがあり、技術も必要だが勘もかなり大切。ゲームを遊ぶよりもこちらの方が楽しい場合が多い。ＳＦＣにおいては特殊チップの採用により解析する事すら不可能になった。

ハッカー（はっかー）

主にソフトやパスワードを解析する人物を示す。一般にはあまり良く思われていない事が多い。料金を無料にする人（フリーカー）、とにかく破壊する人（クラッカー）もこう呼ばれているからだろう。一応コピーユーザー(パイレーツ)もこの仲間に入る。

特殊チップ（とくしゅちっぷ）

ゲーム機の限界を補うため、カートリッジ側に追加されたカスタムチップの事。これ以外の方法だとハードのバージョンアップが必要になる。ＳＦＣはソフトの目的によりいくつかの特殊チップがある。特殊チップがハードプロテクトとなってしまい、これらのソフトはバックアップ出来ない事が多い。

クソゲー（くそげー）

クソみたいにつまらないゲームの略。名前だけで売っている続編ソフトや評判・期待に反したソフト、移植に失敗したソフトもこう呼ばれる。最近はハードの性能やグラフィックに頼りすぎたソフトに多いが、評価はユーザーの好みによるところが大きい。有名・無名メーカーに関わらずクソゲーは存在するが、遊べるクソゲーもある事もまた事実。クソゲーは出荷本数の関係上、発売から一定期間が経つと入手が難しくなる。

バカゲー（ばかげー）

バカみたいなゲームの事。製作の趣旨がわからないものが多く、ほとんどは製作サイトの完全な趣味で作られている事が多い。アメリカ製のソフトに多く見られるが、これは個人の意見を尊重している国のためである。また、文化の違いにも影響されているようだ。日本では企画はあっても上の許可が降りない事がほとんどらしい。基本的にクソゲーとは違い意外と遊べるものが多いが、狙い過ぎてハズしてしまう事がほとんどである。

クソゲーメーカー（くそげーめーかー）

なぜかクソゲーしかリリースしないメーカーの事。どうもユーザーの声が届いていないようだ。無理な移植しかしないメーカーや遊べるソフトを出さないハードメーカーもこう呼ばれる。愛情の裏返しが多いようだ。

ダメソフト（だめそふと）

任天堂の山内社長はクソゲーをこう呼ぶ。数々のソフトメーカーを前にした演説でこの言葉が吐ける内は、任天堂はまだ大丈夫だと思って良いだろう。今年はこのセリフを吐くのだろうか？たぶん吐くだろう。

任天堂（にんてんどう）

知らない人がいない程有名な超大手ゲームメーカー。元々は花札のメーカーだったのだが、突然エレクトロニクス界に進出。ファミコンのリリースで世界にその名を轟かす。資本力が大きく、各種会社を吸収している。ゲーム業界において任天堂が残した業績はとてつもなく大きい。しかし、秘密主義や独占主義が目立ち、一部の人達から反感を買っているのも事実。

ＮＩＮＴＥＮＤＯ６４（にんてんどうろくじゅうよん）

任天堂が誇る新生ハード。その名のとおり他に類を見ない６４ビットのＣＰＵを持つ。開発はアメリカで行われた。値段は性能と比較すると超破格である。しかし、ゲームの善し悪しはソフトによる所が大きく、ソフト数が異常に少ないのが気になる所である。略してＮ６４、６４と呼ばれる事が多い。

ＮＯＡ（のあ）

任天堂のアメリカ支社で、ＮｉｎｔｅｎｄｏＯｆＡｍｅｒｉｃａ の略。日本とは経営方法や方針が若干違うようである。アメリカで注目されているソフトハウスの一つで、一部ではシカゴ最大のソフトメーカーと言われている。

S－NES（えす・ねす）

アメリカ版のＳＦＣの事で、Ｓsuper Ｎnintendo Ｅentertiment Ｓsystem の略。形状はＳＦＣと違い角っぽさが目立ちデカくてダサイが、それがかえってアメリカっぽい。ソフトの互換性はあるが、カートリッジケースの大きさが違うため、そのままでは使えない。

セガ（せが）

日本屈指のゲームメーカー。ハード・ソフト供に非常に高い技術を持っている。最近はポリゴンゲームの開発に力を入れているようだ。コンシューマ業界では名前ほど力が無く、いつも２番手くらいに屈している。しかし、ユーザーからの信頼・人気はピカイチである。今後はパソコン業界への進出を本気で考えているようだが、過去に一度大失敗をしているので慎重になっているようでもある。

SEGAofAmerica（せがおぶあめりか）

セガのアメリカ支社。日本とは完全に違う方針を持ち、ジェネシスの爆発的ヒットを産みだした。事実、ジェネシスのソフトには面白いゲームが多い。ジェネシスは現在でも新作が発表され、ヨーロッパでも高い人気を誇っている。

Xin1（えっくすいんわん）

数本のソフトが１つのカートリッジに入っているゲームソフトを示す。ＣＤ版のＸｉｎ１もあるが、主にカートリッジ版がこう呼ばれている。ＦＣ用が多く見られ、ＭＤ、ＧＢ、ＧＧ、ＳＦＣなどもある。香港や台湾などで製造されているようだ。違法製品なのだが、カートリッジタイプはメーカーから黙認されているらしい。ＣＤ版のＸｉｎ１は有無を言いわさず摘発の対照となる。記述ではＸｉｎ１、呼称ではＩｎ１と呼ばれる事が多い。

スーパーin1（すーぱーいんわん）

カートリッジタイプのＸｉｎ１に対し、ＣＤタイプのＸｉｎ１をこう呼ぶ。スーパーｉｎ１は主にＳＦＣ用がほとんどだが、ＰＣ９８用やＤｏｓ／Ｖ用、Ｍａｃ用も存在する。スーパーｉｎ１は違法性が非常に高く、常に摘発の対照となっている。パソコンを使って自由にコピー出来る事が原因だろう。

バグる（ばぐる）

コンピュータが何らかの原因で機能障害をおこした状態の事。普通はソフト系の障害を示すのだが、最近はハード系の障害にも用いられる。最近はプレステに多く見られる。

ハング（はんぐ）

バグの一種で、作業中にハードが停止してしまい、一切の命令を受け付けなくなってしまう事。主にパソコンで良くある症状だが、最近はＣＤ搭載のコンシューマ機に多いようだ。原因はハード・ソフト供に考えられる。ハング・アップの略。

改造コード（かいぞうコード）

改造ツール専用のパスワード。機種により異なり、Ｘ－Ｔコード、ＰＡＲコード、金指コードなどと呼ばれる。互換性があるものもある。

金手指コード（ごーるどふぃんがーこーど）

マジコン用の改造コードで、メインプログラムに直接パッチを当てる事が出来る。１４桁で構成されていて、上からバンク、アドレス、データ、チェックとなっている。ＧＦと略されている事もある。

X－Tコード（えっくす・てぃこーど）

Ｘ－Ｔ専用の改造コードで、ほぼＰＡＲコードと互換性がある。８桁で構成されていて、上からバンク、アドレス、データとなっている。良く見られる７Ｅ、７ＦとはＲＡＭのバンクである。

バチもん（ばちもん）

偽物の事。海賊版のように無許可で製造された製品を示す事が多い。

コンパチ機（こんばちき）

無許可で製造されたコンシューマ機の偽物の事。正規版との互換性があるためこう呼ばれている。台湾や香港で生産されている事が多い。ハードのデザインは斬新なタイプからどこかで見たタイプまで様々である。ハードによってはＸｉｎ１を内蔵したタイプも存在する。

ＩＤＥ（あいでぃーいー）

ハードディスクインターフェイスの規格の１つ。もともとはＩＢＭ－ＰＣ系で多く使われていたが、最近はＰＣ９８系などにも使われている。データ転送速度が速い事が特徴。マジコンにも接続可能機種があるようだが、実際に接続されている所は見たことが無い。ＩntegratedＤeviceＥlectronicsの略。

ＧＵＩ(じぃーゆーあい)

アイコン、マウスポインタなどのグラフィカルなアイテムを使用して、操作を簡単にするインターフェイス。ＭａｃやＷｉｎｄｏｗｓが有名。最近はマジコンにも採用されている。ガイと呼ばれている事もある。ＧraphicalＵserＩnterfaceの略。

タコ吸いシステム（たこすいしすてむ）

ユーザーレベルで製作されたバックアップマシン。このシステムで吸いだしたプログラムは直接パソコンに入力される。バックアップ目的よりも開発や解析目的に使用される事が多い。ハード、ソフト供に完全自作製となるため、非常に高度な技術が必要となる。選ばれた人のみが使う事を許されるシステムである。

ＤＳＰ（でぃーえすぴぃー）

画像処理や音声処理などのために使われる専用高速演算プロセッサ。ＳＦＣでは比較的メジャーな特殊チップで、２タイプ程存在する。最近はＤＳＰ１に対応したマジコンが増えてきたが、対応していない機種も多い。ＤigitalＳignalＰrocessorの略。

秋葉原（あきはばら）

日本一の電脳街で、世界にもその名を轟かせている。オタク指数が日本一高い。日用品からアヤシイ品までとりあえず何でも揃う。数年前までは家電がメインだったが、最近ではパソコンがハバを効かせている。休日にはメインストリートの中央通りが歩行者天国になる。

自殺行為（じさつこうい）

ここでは無理な改造などによりハードやソフトを失う事を示す。主に初心者に多く見られる行為。電脳関係においては身体的ダメージよりも精神的ダメージの方が大きいようだ。また、秋葉原の路上で同級生やときメモの悪口を言う事もこれに値する。

秋葉バカ（あきはばか）

秋葉原に身も心も奪われてしまった人の事。中毒の一種で、リハビリが効かない事が多い。普通は金が無くなると治るが、末期症状になると金が無くても徘徊するようになる。その姿はゾンビのようだと言われている。学生のパソコンユーザーに多く見られる。

秋葉語（あきばご）

日本語でも専門用語でもない、秋葉原独自の言語。もともとは日本語とコンピュータ用語を取り混ぜた言語だったが、妙なアクセントや日本語英語などが加わり、意味不明な言語となってしまった。さらに最近は使用機種により用語が異なり始め、互換性が無くなってきている。一般人では到底理解不能。

品質保証（ひんしつほしょう）

本来は心強い存在なのだが、マジコン業界に関しては意味の無いものとなっている事が多い。特に店舗を構えていないショップの保証に関しては、信じる者が愚かだと言われている。初心者は十分注意したいところだ。

カモネギ（かもねぎ）

「カモがネギをしょって来た」の略。普通はムフフな状態の事だが、カモにとってはたまらない。オイシイ話には充分注意したいところだ。

ボられた（ぼられた）

金銭トラブルの被害者が吐くセリフで「ボッたくられた」の略。カモネギの後に続く行為である。以前は海外で多く見られた行為だが、最近では日本国内でも気が抜けない。被害者は裏モノ好きに多く、ボられた回数や金額が勲章となっている事もある。

裏モノ（うらもの）

普通には売られていない商品や法律的な対処が難しい商品を示す事が多い。通信販売などに多く見られる。宣伝文句を真に受けると痛い目に会う事がほとんどである。

ヤバい（やばい）

精神的・身体的に対処方法が困難な状態を示す。電脳関係では人為的ミスによる所が大きく、自殺行為からの続きによく見られる。生活関係では、泥酔して帰った次の日に隣で見知らぬ女が寝ていた状態など示すが、見知らぬ男が寝ていた時よりもマシである。

ドロ沼（どろぬま）

失敗の対処がより大きな失敗を呼んでしまった状態。これにハマると抜け切るのが非常に困難である。一番の対処方法は諦めるか開き直る事である。電脳関係では思考の切り替えがポイントである。生活関係では、浮気がばれた後の下手なイイワケがこれに値する。

同人ソフト（どうじんそふと）

ユーザーレベルで製作されているソフトの事。販売目的と配布目的に分けられる。販売目的ソフトはエロ系が多いが作りがしっかりしているものが多く、配布目的ソフトはジャンルが豊富だが趣味に走っているものが多い。ＳＦＣではメガデモやＣＧ集がメインのようだ。出来の良いソフト製作の裏には業界関係者が潜んでいるという噂がある。

エロゲー（えろげー）

エッチなゲームの事で、正しくは美少女ゲームと言うらしい。目的は言わずと知れた「女の子の裸」である。実写よりもアニメ系の方が人気が高い。パソコン業界に特に多く見られ、ＰＣ９８はエロゲーで生き延びているようなものである。コンシューマ業界では規制がうるさいためほとんど見られないが、少し裏に入ると腐るほどある。事実、ゲームの内容は腐っている事が多い。

クソだよクソ（くそだよくそ）

ＰＯＳＩＴＩＶＥの新戦力、ＹＯＲＹ氏が良く使うセリフ。氏は、初心者はもちろん、当編集部員から見ても関心する程のソフト＆ハードを軽く笑いとばす。もちろん、それ相応の実力を持っているが為に許されるセリフであり、彼のレベルの高さを象徴している。密かに当編集部で流行っているセリフの一つ。

鼻血出そう（はなぢでそう）

ＲＹＵ－Ｊが良く使うセリフ。無理な依頼を受けた時に良く使われる。鶴見氏に対して使うことが圧倒的に多く、セリフのとおり鼻血を出していたら間違いなく出血多量である。発音は「はなじ」ではなく「はなぢ」が正解。

独りツッコミ（ひとりつっこみ）

独りでボケて、独りでツッコミを入れるという、悲しくも淋しい技術。主に文章にメリハリを付ける為に使われ、括弧と矢印で構成される。（←こんな感じ）
ＲＹＵ－Ｊが使っている事もあり、ＪＯＫＥＲに広まりつつある。

そうなンっスよねぇ～（そうなんっすよねぇ～）

鶴見氏の口癖。このセリフが出た場合は、人の話を聞いているのかわからない事が多い。「ヤル気は無さそうなのだが、目標はある」という意志が伝わらないといけないため、発音が非常に難しい。


ドーン
KO
うっしゃあ
弱ェ〜ナ〜ア。ノビクソは。
ハナシんなんねえよ。
あ〜つまんねえ。
ホゲェ〜
確かにノビクソは弱いけど、それ以上に
ジャキやんが強すぎるんザマスよ。
ジャキやんの強さは全国レベル以上じゃ
ないんでザマスか？
いや〜
ギロ
くっ
なっ！！なんだその目つきはっ！！
言いてえことがあるんなら、はっきり
言えやコノヤロウ！！！
ンダ
コラァ
くすっ
アホやな〜
やめなよ〜ザマス。


ちょっとゲームが上手いからって、チョーシこいてるよこのバカは…
んだとおっ
ムキキー
まーまーザマス〜
メリメリ
ここは男らしくゲームで白黒つけようよー。ノビクソが勝てば、ジャキやんから10万円、ジャキやんが勝てば、ノビクソから5万円。ジャキやんは強すぎるから、あえてハンデをつけたけど、これでどうかな〜ザマス？
異議な〜し！！
ノビクソは？
やってやろうじゃないの…
じゃあ、あしたミーのうちでやろうザマス。ソフトは『鉄拳2』ザマスよ。どうせジャキやんが勝つだろうけど…ククッ


ちっきしょーー
ドラエモンタアーー
ドラエモンタ
ユミヤ狂四郎



＊１　『ブンブン丸（まる）』格闘ゲームのうまい人。　　＊２　『もうりめいじん』ファミコンの名人。



3万円で
たのむ
3万…
今回やけに
太っ腹…
そこまで
ゆーんなら…
よっ
しゃーない
わな…
あるかナー
ファミコン版の
鉄拳〜〜〜〜！！
ズバー
FC版って…
アンタ……
もー
ポン
んじゃかしいっボケ
ええか？キサマ、鉄拳2で勝ちたいんやろ？
ただでさえ弱いお前が普通にプレステのやっ
やったって勝てっこないやんかー
ちゃうか〜？そーやろ〜！
だからお前は、あえてFC版
の鉄拳をやるんや………


ええか？ファミコンは全ての基本や…
ＦＣが無ければＰＳは生まれんかったし、
ＦＣが無ければ高橋名人もいないし、
ＦＣが無ければファミ通もないし、
ＦＣが無ければタイゲン貿易もないし、
ＦＣが無ければ飯野賢治はただのデブだし、
ＦＣが無ければ『ラーメンいすず』はうまいし、
ＦＣが無ければ露店のおにいちゃんはチンピラだし、
すなわち……
むちゃくちゃである。
ＦＣを制す者
ＰＳを制す
ＦＣを制す者
ＰＳを制す…
な、なるほどっ～！！
その夜、ノビクソはＦＣ版鉄拳を鬼の如くプレイした…
そして彼は鉄拳マスターとなった…
そして決戦の日はやって来た。


ドーーン
KO
うっしゃあああ
ジャキやんの勝ち～ザ～マスッ！
うしゃあ
どうでいっ！！
そんならノビクソはん…
出してもらいまひょか…
ゲーマン
5万…
また…
サラ金かよ…
その頃ドラエモンタは…
チーン
ジャラ ジャラ
あ～ダメか…
こねーなぁ
この台…
757
来いっ！！！
来るか～っ！！
ジャラ
ジャラ
今、まさにノビクソから巻き上げた
3万を、スろうとしていた…

マミ狂伝説

しっくりくる

先日、洋服を買いに下北沢へ行った。買い物をする時たいてい私は単独行動をする。基本的に集団行動が苦手だからだ。
その時も例によって一人であった。いつも服を買う時は代官山や上野で購入するのだが、友人に「シモキタは安いぜ」と聞かされていた為、早速、下北沢なる街を制覇するべく天気のいい日に赴くことにした。
なるほど。たしかに安い。お店もたくさんある。実におしゃれだ。・・・が、しかし、何かが変だ。どうも変だ。何かが違う。しっくりこない。
街行く人々も私とは根本的にフォーマット形式が異なっている様だ。
とりあえず、Tシャツを買ったが、店員の目が「君、君はアキバっ子だな?ちょっと困るな～シモキタにこられちゃ。さあさあ、早く帰ってね。アキバへ。」と言っている様な気がした。
他のお店にも行ったのだが、何故、こうオシャレな店というのは入りにくいのであろうか。いざ勇気をふりしぼり入店するや否や、店員、お客の視線が気になってしまい、興味の無い服などを「ふ～ん、なるほどね。」等と見てしまうのは何故か。さらに「何をお探しで?」なんておせっかいな店員が近寄って来ようもんなら「あっ。いいんです。あやしい者ではありません!」と万引き少年ばりの挙動不振バリバリな態度をとってしまうのは一体何故なんだ?
結局、一時間程で下北沢から脱出し、一路わが街秋葉原へ。
そこにはいつものオタク青年がいて、いつもの露店があり、いつものオウム信者がいた。私は水を得た魚の様にイキイキとした顔でオウムをからかいながら、こう思った。
「しっくりくるな～ここは。」


某月某日・・・
ぽけー
発作的にパソコンが欲しくなる。
ほしい
ゴボッ
「この際ローンでも・・」
むさぼるようにパソコン雑誌を
読む私の前に、
ハア
ハア
一人のバイヤーが現れた。
ヒヒヒヒヒィ
不定期連載
マミ狂伝説
念願のパソコンが！の巻
マミヤ
狂四郎
パソコンほしいんか？
ん？
ハア
ハア
あちきのマック、
十万でどうや？
ん？
高ぇよ
タコ・・



プリンター、スキャナ、デジカメ付きダゼお客さん！こんなイイ話は滅多にないですぜ！！
ほう。
・・・でも１０万は高いぞ。コンピューター業界の流れは早いもんで、キサマのマックは、もはやクズ同然かもしれんぞ・・・
少し、知ったかぶりをしてみた。
そんなことないですぜ！お客さん！
なんたって、パワーＰＣですからね〜！
んっ！なんとパワーＰＣだったとは！
二人共、パワーＰＣの意味など無論、分かっちゃいない。
よっしゃ。んなら、今からソフマッ○に電話して買い取り価格聞くから、その値段に１０％上乗せして俺が買い取る。それでいいな！
ピッ
お前、いつもソレだな・・
とるるる・・ブッ。はーい！ソフ○ップ買い取りセンターです！
あ〜、買い取りの値段について。
機種はなんですか？
パフォーマー５２８０っす。
行こうよなんたら♪きみぃを待ってる〜なんたらかんたら、なんとかで〜♪
待ち受け音に例のテーマソングが流れ、実に不快
おまたせしました！パフォーマー5280の買い取り金額は、上限で・・・6万3千円です。
ろっ！6・・
思っていたより・・・
・・・高いぞ・・・
ピッ


お客さん・・
同情するよ。
何？
何が？
もォ〜、話んなんないよ〜
・・・上限価格が、なんと
三万円だってさ。
失礼しちゃうわよね〜
メガトン級
の大ウソを
こいてみた
さ・・・さん
まん・・
そう気を落とさな
いで。そうですよ
ね〜ダンナまだ
ローンが終わって
ないですもんね〜
かわいそうに。
ホンット悪どいよね。〇フマップ。
そろそろつぶれるよ・・
あの店・・・
悪どいのは
どっちもどっ
ちである。
何かお前怪しいか
ら、アタシがもう
一回聞いてやる。
番号は？
ちょ・・・！
ちょっと待
てっ！！！！！
何をあわてて
いるんだ？
ほっ
ソフマッ〇なら３万だけど、
マミヤップなら・・・！
4.5
万！
無理！
5万！



ハマったな・・・
じゃあ、
五万ってことで・・・
6万！
！！
なっ！キタネぇぞ！キサマっ！
さっきは5万って！
コラッ
6万！
じゃあ、5.3万と資料用に買ったときメモでどうだ？
いらねーよ！テメーの場合資料用じゃねえだろ！
しかも古い！
安いモンだろ〜がっ！今ならアンジェリークのスクリーンセイバー付きだ・・
いらねーよ！消しとけバカ！！
5.5万と・
ディスクシステムの子猫物語！
チャト ラン
6万。
5.7万と・・
エフゼロ！
6
万
5.8・・・
はっ！！
6万になるまで・・・
ワシは、ここから動きまへんで！
マミヤ狂四郎、6万円で落札。マックオーナーとなる。
完

あきばお～脳殺通信

http://www.akibaoo.co.jp/

求人欄
魔法使いの女子募集中
同時に勇者募集です。
時給：８５０ウォンより

ウチで仕入れできない物はないよ。法に触れる物はあえて入れないけどね黒星でも青龍刀でも何でもＯＫ！サッ

秋葉原の最低価格を更新中！

CD-R メディア
秘密結社製

オリジナル 8cmCD-R	¥???
台湾	
ぷりんこ	¥139
LEAD DATA LD	¥133
RITEC	¥133
CMC	¥140
日本	
メモレックス	¥169
マクセル	¥149
TDK	¥180
三菱	¥167

アジアンパワー炸裂

業販歓迎・仕入先も大募集

法人様向け別途お見積もり

現金仕入れ！何でも買います

最高のゲーム機欲しくないか！？

コレを付けると金色CDが動くんです！

高品質・不良率０の MOD-CHIP

SCPH-1000～5500	5000円
SCPH-7000	6000円

※出来ない方は改造サービスも行っております。
完成品も合わせて販売中です。

Saturn-Key 取り付け込み 12000円

コピーは著作権の侵害になります、ご注意下さい。

プレステ用
パワーメモリー 120 ブロック
パワーメモリー 360 ブロック
プロアクションリプレイ

1. 激安価格即対応
2. 超絶親切接客
3. 安くなけりゃキングじゃない！

ゲーラボで紹介のプレステ用ビデオCDアダプタ取扱中！

ゲームラボ・バックナンバー常備店

す～ぱ～でんじゃらす Shop

お宝 ya あきばお～

ねっとすけーぷ 250円セール

一太郎オール 4000円均一これは安い！

SYMANTEC. シリーズすべて 5200円

U-Lead 社製フォトレタッチソフト580円！

活動開始！

注）店長は香港人ではありません。

無人販売箱＝＞あきばくん始動開始

CD-R ドライブ・
プレステ・サターン

インド人もびっくりの
お宝も眠っています。

T貿易有限公司
コスプレ写真集９８’夏コミ
アンダーグラウンド　悪の CD-ROM　大好評発売中

一攫千金！個人事業開始キット発売中！

開業のノウハウから流通まで
あなたもオリジナル商品や物販ででっかく儲けよう！

もっと知りたけりゃインターネットをＬｏＯｋ！

読者必見！
新品 msx 用マウス１００円

電動歯ブラシ有ります。

俺は此処で水をやる事しか出来ない。

ちょっちね

インチキ店長の独り言

店内のソフト&ジャンク品は当店自慢のマウ○トシステムならぬ発掘システムの採用によりお客様にお買い物を楽しんでいただけるようになっております。商品検索は大変効率が悪いように見えますが、本当の秋葉原の醍醐味を御賞味いただければと思います。もちろんジャンク品には保証など有りません。イヒヒ

アジアのアイテム
多数取り揃えております。

九八補完計画
ＰＣ－九八二一本体秘密価格にて販売
アダルトゲーム激安価格
ビジネスソフト一掃セール
捨て値同然の激価！！
わたし江戸っ子嘘つかない。

大好評！台湾製

スタンガン付き蠅叩き絶賛発売中！！

この次もサービスサービス！

ジャンク商品をてんこ盛りに
ご用意しております。

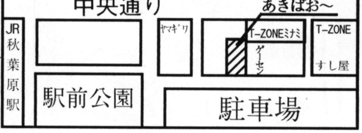
何が欲しいの？

あきばお～

e-mail akibaoo@tky2.3web.ne.jp
住所　東京都千代田区外神田4-3-11
栗原ビル３階
TEL&FAX 03-3251-6727
営業時間　平日 11:00～20:00　年中無休
日曜 10:00～19:00

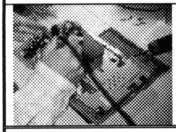
香港仕入れツアー参加者募集中

あんたばかぁ



スペシャル
Dos/V マシン
Dennow 取扱店

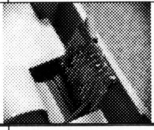
PS 改造サービス ¥4,800-



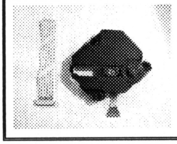
貴方のPSにMOD CHIPを取り付けるサービスです。配線がよく分からない方やハンダ付けに自信がない方には特にオススメです。必要期間は約3日。

SS 改造サービス ¥6,800-

貴方のSSにSATURN KEYを取り付けるサービスです。配線がよく分からない方にオススメです。完全予約制で、必要期間は約3日。



PS ピックアップユニット ¥7,800-

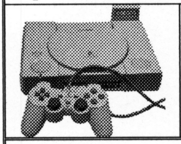


PSの交換用ピックアップです。また、ピックアップの調子が悪く、音飛びが非常に多い方や初期不良の多い初期型PSの交換用にもオススメです。

PS本体 + 改造サービス ¥24,500-

あらかじめMOD-CHIPを取り付けたPS本体です。PS本体をお持ちでない方やセカンド機として購入を予定している方にオススメです。

PS ユニバーサルセット [改造本体+PAR(CD Ver)] ¥27,800-



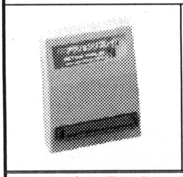
MOD-CHIPを取り付けたPS本体に、PAR（CD Ver）を付け、海外ソフトで遊べるようにしたセットです。海外版のプレステよりも機能が豊富なうえ、価格も安いのでオススメです。

SS本体 + 改造サービス ¥26,500-

あらかじめSATURN KEYを取り付けたSS本体です。SS本体をお持ちでない方、セカンド機として購入を予定している方にオススメです。

ゲーム機周辺機器

PSプロアクションリプレイ2（日本語版） ¥7,900-



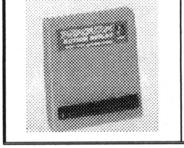
専用CDから改造コードの読み込み、裏ワザデータの作成、バージョンアップ等が可能。高速起動、イメージ&ファイルビューワーなど多彩な機能が満載。従来の改造コードはもちろん、使用できる秘技コードの種類が大幅にアップ。

SSプロアクションリプレイ2（日本語版） ¥8,900-

ゲームソフト改造機能を搭載し、専用コードの入力により、無敵・残機最大などが可能になります。ダイレクトメモリー機能を搭載しゲーム中にカートリッジへのセーブロードが可能になりました。



PSプロアクションリプレイ（日本語版） ¥6,900-



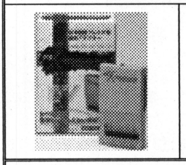
専用コードの入力により、無敵・残機最大・HP最大・資金最大などが可能になるゲームソフト改造ツールです。他にも純正メモリーカードを8～16倍使える「メモリー圧縮機能」など、お得な機能付き。

PSプロアクションリプレイ+（英語版／CCL. CD ver） ¥3,700-

専用コードの入力により、無敵・残機最大・HP最大・資金最大などが可能になるゲームソフト改造ツールです。他にも海外ソフトを認識させる「オートユニバーサル機能」や、CDの中身を覗ける機能などを内蔵しております。



PS X-TERMINATOR（日本語版） ¥6,200-



専用コードの入力により、無敵・残機最大・HP最大・資金最大などが可能になるゲームソフト改造ツールです。他にも「スローモーション機能」や「グラフィックの取り込み機能」、「メモリー保存機能」などを内蔵しております。

SSプロアクションリプレイ+ 4in1（英語版） ¥5,800-

ゲームソフト改造機能を筆頭に、1M・4M拡張RAMやセーブラムなど、様々な機能の詰まったお得なアイテムです。専用コードの入力により、無敵・残機最大・HP最大などが可能になります。

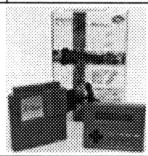


SS X-TERMINATOR 日本語版（Ver.2.30J） ¥7,400-

ゲームソフト改造機能に加え、4MBのセーブラム機能を搭載。従来の改造コードによる、無敵・残機最大・HP最大・資金最大などに加え、専用デッドコードによる改造も可能。他色々な機能搭載。

SS X-TERMINATOR 日本語版（Ver.3.10J） ¥12,800-

ゲームソフト改造機能に加え、4MBのセーブラム機能を搭載。従来の改造コードによる、無敵・残機最大・HP最大・資金最大などに加え、専用デッドコードによる改造も可能。しかも、本製品のみで改造コードがサーチ可能です。



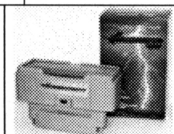
N64プロアクションリプレイ（日本語版） ¥7,900-



N64に対応したゲームソフト改造ツールです。専用コードの入力により、無敵・資金最大などが可能です。他にもセーブデータをメモリーパックに移動できる、メモリーマネージャー機能を搭載。

SFC X-TERMINATOR サスケ 日本語版 ¥6,900-

SFCに対応したゲームソフト改造ツールです。専用コードの入力により、無敵・残機最大などが可能です。もちろん自分で改造コードを探す事もできます。スローモーション機能も内蔵。



GB プロアクションリプレイ 日本語版 ¥4,200-



GBに対応したゲームソフト改造ツールです。専用コードの入力により、無敵・残機最大などが可能。自分で改造コードを探す事もできます。今までとはまったく違った世界観が楽しめます。

PS用AV・S端子・RGBケーブル 各¥1,800-

PS用ケーブルの輸入品がお求めやすいお値段で登場。品質は純正品と全く同じです。



GB X-TERMINATOR 光 日本語版 ¥4,800-

GBに対応したゲームソフト改造ツールです。専用コードの入力により、無敵・残機最大・HP最大・資金最大などが可能。自分で改造コードを探す事もできます。

PS X-TERMINATOR用 X-LINK ¥3,200-



PS X-TERMINATORとDos/Vを接続し改造コードをサーチするインターフェイスボードの廉価版が登場！接続もプリンターポートに挿すだけと大変カンタンです。

GAME LINK インターフェイスボード 日本語版 ¥9,800-

プロアクションリプレイを介して、（PSorSS）とパソコンを接続し、改造コードをサーチするインターフェイスボードです。また、メモリーの内容を直接書き換えられる「メモリーダンプ機能」などを搭載しております。

PC COMMS LINK インターフェイスボード 特価¥4,500-

プロアクションリプレイとDos/Vを接続。（要：ISAバス拡張スロット／メインメモリ 640KB以上／HDDの空き 10MB以上／CPU 80286以上）。

PS クリアカラータイプ メモリーカード(赤・緑・黄) 各色¥1,000-

純正と同タイプのPSメモリーカードがお求め易い価格で登場！安定性に優れ純正品同様安心して使用できます

PS メジャー45+（3M） ¥3,800-

純正品の3倍(45ブロック)のメモリーカードです。

PS メジャー60 ¥4,300-

純正品の4倍(60ブロック)のメモリーカードです。無圧縮形式でデータを保存、安心して使用できます

PS メジャー90+（6M） ¥5,800-

純正品の6倍(90ブロック)のメモリーカードです。

PS メジャー120 ¥2,200-

純正品の8倍(120ブロック)ただし圧縮形式です。

PS ビデオCDプレイヤー ¥13,800-

PS背面に接続するだけで、PSがビデオCDプレイヤーに変身！PLAY BACK CONTROL機能にも対応。最新のデコーダーチップ搭載。

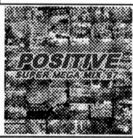
◆CD-R焼きソフト／生CD-R◆

nero BURNING ROM 英語版	¥3,800-	何でも焼ける万能ソフト
that's 生CD-R 10枚	¥2,100-	安定している太陽誘電製
Princo 生CD-R 10枚	¥1,600-	台湾製良質製品
CD 72枚保存ケース（BOOKTYPE）	¥2,800-	CD-Rの保存に最適！

同人CD／FD

デジタルポジティブ '98（データCD）ver.2.00	￥3,500-

「Internet Positive」・ＳＦＣのオリジナルソフト・メガデモ JPEG、BMP によるアジアのショップやバックアップ機の画像。同人誌「POSITIVE」１～４号の Text データなどを収録。



ヒヨヒヨオムツ博士（音楽CD）	￥1,000-



クーロン黒沢氏がプロデュースした音楽ＣＤ。Ｑ２お姉さんのラブラブＣＤ第１弾。ダイヤルＱ２のお姉さんが密かに収集した秘密のコレクション。

スカトロ公務員（音楽CD）	￥1,000-

クーロン黒沢氏がプロデュースした音楽ＣＤ。Ｑ２お姉さんのラブラブＣＤ第２弾。ダイヤルＱ２のお姉さんが密かに収集した秘密のコレクション。



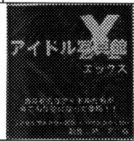
気違いナチス（音楽CD）	￥3,000-



クーロン黒沢氏がプロデュースした音楽ＣＤ。３２才でラーメン屋の一人息子が長年にわたって収録した貴重な音声が…。変なＣＤシリーズ第３弾。

アイドル写真館 X（FD）	￥600-

あの有名なアイドル達があんな格好やこんな格好で！？合成とは思えない程良く出来ているアイドルコラージュ集です。人気アイドルの名作ばかり厳選して収録されています。



MACで焼き焼き Vol.1 PS&SS焼き方講座（FD）	￥600-



MAC ユーザーならこれ一発でOK！！MAC を使用しての CD 焼き方法が TEXT ・ HTML 等で収録されております。

改造コード集

月刊アクションコード PS 8月号	￥800-

９８年８月版のＰＳ用改造コード集。ディアブロ他新作１２ゲームの改造コードを中心に収録！

月刊アクションコードSS 8月号	￥800-

９８年８月版のＳＳ用改造コード集。ポケットファイター他、主に新作１２ゲームの改造コードを中心に収録！

PS PAR別冊コード集 2	￥1,400-

ＰＳ用改造コード集。女神異聞録ペルソナ、ポポロクロイス物語、ストリートファイター ZERO2、トバルＮｏ１ならこれ！全３２ゲームの改造コードを収録！

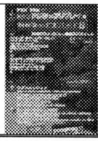
PS／SS PAR 別冊コード集 3	￥1,900-

ＰＳ＆ＳＳ用改造コード集。FF7、新スーパーロボット大戦！他全８１ゲームのコードを収録！

PS／SS PAR 別冊コード集 4	￥1,900-

ＰＳ＆ＳＳ用改造コード集。FFT、トバル２、エースコンバット２マリーのアトリエ、ドラキュラＸ、下級生、レイノス2はこれ！全９７ゲームの改造コードを収録

PS／SS PAR 別冊コード集 5	￥1,900-



ＰＳ＆ＳＳ用改造コード集。サガフロンティア、フロントミッション２、ダビスタ、モンスターファーム、スーパーロボット大戦 Ｆ はこれ！全９５ゲームの改造コードを収録！

PS／SS／GB PAR 別冊コード集 6	￥1,900-

ＰＳ＆ＳＳ＆ＧＢ用改造コード集。バイオハザード２、グランツーリスモ、ゼノギアス、チョコボの不思議議なダンジョン、グランディア、ソウルハッカーズ他全１００ゲームの改造コードを収録！



SS PAR別冊コード集 2	￥1,400-

ＳＳ用改造コード集。サクラ大戦のコードならこれ！１８禁・Ｘ指定ゲーム特集！４５ゲームの改造コード収録

その他改造コード集・裏ゲーム情報誌の買取り、アジアグッズの中古品の買取り・販売も行っております！！

プレステキング DE ナイスチョイス　¥1,900-

ＰＳ用改造コード集。９４年１２月から９７年５月までに発売された１６５タイトルの改造コードを７０３６本収録！PS 名作ソフトはこれ１冊でバッチリ！



プレステキング DE ナイスチョイス２　¥2,400-



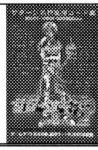
ＰＳ用改造コード集。９７年６月から９８年２月までに発売された１００タイトルの改造コードを 6719 本収録した驚異の改造コード集！

サターンキング DE ナイスチョイス　¥1,900-

ＳＳ用改造コード集。９４年１１月から９７年５月までに発売された１３８タイトルの改造コードを６１１４本収録！古いソフトはこれ１冊でバッチリ！



サターンキング DE ナイスチョイス２　¥2,400-



ＳＳ用改造コード集。９７年６月から９８年２月までに発売された６０タイトルの改造コードを６３９５本収録した驚異の改造コード集！

SFC X-Tコード大全集 エンサイクロペディア　¥1,900-

ＳＦＣ用改造コード集。４３５タイトルの改造コードを８５９７本収録した驚異の改造コード集！ＳＦＣソフトの改造は、これ１冊で完璧だ！



GB X-T裏技コード集　¥500-



ＧＢ用改造コード集。ポケットモンスター、第２次スーパーロボットＧ、ＫＯＦ９６、カービィ、スーパーマリオはこれ！全５４ゲームの改造コードを収録！

同人誌

PS MOD 完全マニュアル　¥350-

PS 用 MOD-CHIP（5wire）の取付方法を、機種別（基盤別）にフルカラー写真で解説。現在一番解りやすい取付説明図です。



パチモノ通信　¥1,200-



アジアで売られているパチモノソフトを完全紹介！カセットの画像、タイトル画面、ゲーム画面、市場価格をはじめ、入手難易度や完成度、プレミア度などの項目別評価を掲載。

エミュレータ活用テクニック　¥2,000-

「本音で迫るエミュレータ情報誌」の名のとおり、各エミュレータの裏情報が満載。エミュ業界怒涛の最強スタッフが集結。どこかで見たような表紙が目印です。



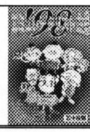
エミュレータリスト全集 98（赤）ナンバー順　¥2,000-



エミュレータ用ROMイメージを、東南アジアナンバー順に掲載したリスト。掲載機種はＳＦＣ、ＦＣ、ディスク、メガドライブ、ＰＣエンジン、ゲームボーイ、ゲームギア、ＭＫⅢ、アーケードと、かなり豊富。

エミュレータリスト全集（青）50音順　¥2,000-

エミュレータ用イメージを、５０音順に掲載したリスト。掲載機種はＳＦＣ、ＦＣ、メガドライブ、ＰＣエンジン、ゲームボーイ、ゲームギア、ＭＫⅢ、とかなり豊富。



地下文書＋怪文書保存館　¥3,000-



アングラ界で有名な地下文書本が遂に発刊！ニフティ等でクソ高い値段で売っている情報をまとめたナイスな本です。超限定出版だそうですので購入はお早めに…。

R通信　¥1,800-

ＰＳ＆ＳＳのバックアップ方法やＭＯＤ－ＣＨＩＰ・サターンキーインストール指南等、ＣＤ焼き初心者からウラモノ次世代マニアまでオススメな作りとなってます。



CD-R焼き焼き講座２＋ PS .99 改造講座　¥1,200-



ＰＳ＆ＳＳのバックアップ方法やＭＯＤ－ＣＨＩＰ・サターンキーインストール指南等、ＣＤ焼き初心者からウラモノ次世代マニアまでオススメな作りとなってます。

POSITIVE5号 十総集編	¥2,800-

お待たせしました！POSITIVE１～４号のダイジェストから書き下ろしまで３２０ページにも渡って大紹介！昔ながらの POSITIVE 愛読者も最近 POSITIVE を知った方も大満足の充実した内容！



マジコン通信	¥1,500-



ウラモノ界を一世風靡し、記録的な売り上げを見せた噂のマジコン情報誌。マジコン関係のアジア情報はこれ一冊で完璧！マジコンオールカタログ・アジアウラモノガイド・ＳＦＣ同人カタログ他。

X－T改造完全マニュアル	¥2,000-

ＳＦＣを中心とした改造完全マニュアル。改造方法を詳しく、わかりやすく説明しております。



コミックポジティブ	特価¥ 600-



秋葉原の裏事情等をマンガで紹介（＾＾； マミヤ狂四郎ファンは必読！！

Xin1 創刊号 第2刷改訂版	¥1,000-

アジアで出回っている怪しいパチモノファミコンやインワンゲームが大集合！



Xin1 第3号	¥1,000-



パチモノファミコン特集第３弾！この本の筆者のおおしま先生の文章はとにかく必見！特別企画タイはいいよう。同人雑誌特集を収録。

JOKER 1～17号	各 ¥ 600-

ユーザーライクな裏モノ情報同人誌。ゲーラボ系ユーザーの方はオススメ！



JOKER バリューパック	¥5,000-



ユーザーライクな裏モノ情報同人誌「ＪＯＫＥＲ（１～１７号）」のフルセット。

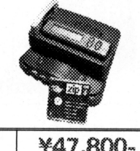
期間限定！同人誌無料配布キャンペーン実施中！！

POSITIVE ENTERPRISE で ¥10,000- 以上お買い上げの皆様には、もれなく「エミュリスト赤」「Ｘｉｎ１第３号」「コミックポジティブ」をどれか１冊プレゼント致します。今がチャンス！！

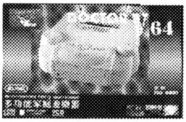
マジックコンピュータ

Z64 (256M)	¥59,800-

世界初 ZIP ドライブ搭載。本体だけで６４のバックアップができます。ＰＣ等は一切必要ありません。ＬＣＤ液晶ディスプレイと操作ボタン３個で初心者でも簡単に扱えます。とてもコンパクト。



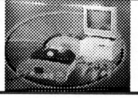
ドクターV64 (128M)	¥47,800-



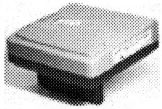
噂の超機種がついに上陸。パソコンに接続する事で、Ｎ６４ソフトの開発やバックアップが可能となります。また、ＶＩＤＥＯ CDプレイヤーとしてもご利用になれます。

SP64 (128M)	¥42,800-

今では入手困難なパートナー系の６４マジコン。この商品が買えるのは当グループだけです。



SuperUFO PRO Ver.8.3J (32M)	¥19,800-



国内最高峰のＳＦＣ用バックアップマシンです。ソフトの内容をＦＤにバックアップできます。もちろんバックアップ後はＦＤだけでゲームを遊ぶ事ができます。

スペシャルパートナー (32M)	¥22,800-

一番使いやすいＳＦＣマジコン。ＦＰ３２のVer.up 版です。他のマジコンとも完全互換。ＤＳＰ１も対応。

SuperUFO PRO Ver.8.3J (32M) スーパーセット	¥24,800-

SuperＵＦＯにＵＦＯグラフチェンジャー、ＵＦＯぷろぐらむメーカー、ＵＦＯスクリーンセーバー、ＵＦＯキャラクターエディタの４ソフトを付けたセットです。

UFOプログラムキット	¥5,800-

ＵＦＯグラフチェンジャー、ぷろぐらむメーカー、スクリーンセーバー、キャラクターエディタののセットです。

UFOグラフチェンジャー	¥2,800-

ＵＦＯを使ってＦＤに保存したＳＦＣゲームのいろいろな場面を、Windows の BMP データに変換可能です。ＵＦＯぷろぐらむメーカーやＵＦＯスクリーンセーバーとの組み合わせで、可能性は無限大に広がります。



UFOぷろぐらむメーカー	¥2,800-



ＳＦＣのプログラミングを解りやすく解説。付属のライブラリを使って簡単にＳＦＣソフトのプログラムが可能です。アセンブラやグラフィックコンバータ、サンプルプログラムなども付属されております。

UFOスクリーンセーバーキット	¥2,800-



プログラムの知識がなくてもWindows のスクリーンセーバーが簡単に作成できます。ＵＦＯグラフチェンジャーやＵＦＯキャラクターエディタと組み合わせれば、自作のスクリーンセーバーも作成可能になります。

PS/SS 両用ガン スコーピオン	¥ 3,500-

PS／SS 両用のガンコントローラです。重量感、操作性ともに純正品以上のデキ。しかも価格もお求め安い価格でご奉仕！お買得です。



◆アジアオリジナルファミコンソフト◆

FC FIGHTY CHICKIN	¥6,000-	育成シュミレーション
FC 包青天 (JUSTICE PAO)	¥4,000-	アクション
FC 封神傍	¥4,000-	対戦アクション
FC 夜明株	¥4,000-	対戦アクション

ホームページ絶賛更新中! http://users.jp.tri6.net/~tsuru/shop

■ 商品のご注文方法 ■

POSITIVE ENTERPRISEをご利用のお客様へ

送料は１つの注文につき商品がいくつでも 500 円です。納期は通常の商品の場合翌日発送、改造サービスの場合はゲーム機が POSITIVE ENTERPRISE に届いてから翌日発送、アジア系グッズの場合は納期をメールで確認してから注文をしてください。 改造サービスご注文の場合は、注文後、〒344-0032 埼玉県春日部市備後東 1-22-55-101 POSITIVE ENTERPRISE までゲーム機をお送りください。その際の送料はお客様ご負担となります。

JOKER-Xをご利用のお客様へ

ＪＯＫＥＲ-Ｘは店舗ですので、商品を直接店頭でご購入いただけます。
通信販売をご利用のお客様は、宅急便コレクトサービス（商品代金着払いシステム）をご利用下さい。商品到着時に商品代金に加え、送料とコレクト手数料をお支払い下さるだけと、大変簡単です。
本体改造サービスをご利用のお客様は、ＪＯＫＥＲ-Ｘまで電話連絡後、住所・氏名・電話番号を記入したメモを同封してゲーム機本体をご送付下さい。その際の送料はお客様のご負担となります。

■ 代金のお支払い方法 ■

代金引換

商品到着時に商品代金に加え、送料とコレクト手数料をお支払い下さい。

銀行振込

商品在庫を確認後、ご利用店舗の口座に代金をお振り込み下さい。
【 POSITIVE ENTERPRISE 】
武蔵野銀行 一ノ割支店　普通 １５６９６５　口座名 ポジティブエンタープライズ　ツルミ
【 ＪＯＫＥＲ-Ｘ 】
静岡銀行 見付支店　普通　０４２１９２０　口座名 キムラリュウジ

現金書留

商品在庫を確認後、ご利用店舗宛てに現金書留で代金をお送り下さい。

【 POSITIVE ENTERPRISE 】

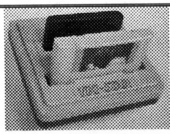
〒344-0032 埼玉県春日部市備後東 1-22-55 マシャンベル 101 POSITIVE ENTERPRISE

【 JOKER-X 】

〒438-0086 静岡県磐田市見付 4317 JOKER-X

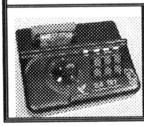
■ 輸入代行サービス ■

POSITIVE＆JOKER-Xでは輸入代行の相談を承っております。「こんな商品が欲しいけど、どこにも売ってない！」というアジアグッズを入手可能な範囲で輸入代行致します。各店舗までお気軽にお問い合わせ下さい。
（並行輸入品のサポート及び返品は致しかねます。また、明らかに違法と思われるグッズの輸入はできません。あらかじめご了承下さい。）



POSITIVE ENTERPRISE

〒344-0032 埼玉県春日部市備後東 1-22-55 マシャンベル 101
TEL：048-738-7471 ／FAX：048-738-7469 E-Mail：tsuru@jp.tri6.net
銀行口座：武蔵野銀行 一ノ割支店 普通 156965
営業時間 11:00～19:00（水曜・日曜定休） HOMEPAGE http://users.jp.tri6.net/~tsuru/



◆ POSITIVE 「亜細亜倶楽部」結成！ ◆

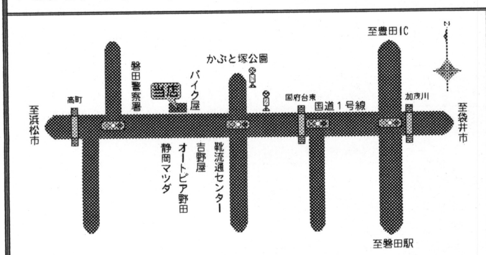
東南アジアの裏情報を提供します。入会希望者は宛名ラベルと２４０円分の切手を同封の上「POSITIVE 亜細亜倶楽部入会係」までお送り下さい。

コレクター待望の超級電脳ショップ、静岡県に登場！！

新品･中古TVゲーム 販売･買取･輸入代行･通信販売･オークション･委託販売

時代の移り変わりと共に新機種が登場し、世間一般ではすでに終わってしまったと思われている旧ゲーム機。新しい物も確かに良いのですが、古い物には古い物なりの良さがあります。JOKER－Xでは、そんな古い機種に敬意を示すと共に、暖かく迎えて行きたいと思います。

■ 取り扱い機種 ■ NINTENDO64、バーチャルボーイ、スーパーファミコン、ゲームボーイ、ファミリーコンピュータ、ディスクシステム、プレイステーション、セガ サターン、スーパー32X、メガドライブ、ゲームギア、マスターシステム、MARKⅢ、SC－3000、SG－1000、PC－FX、PCエンジン シリーズ、ネオジオ シリーズ、カセットビジョン シリーズ、MSXシリーズ、アルカディア、TV－BOY、RX－78、ぴゅう太、他



国道１号線沿 磐田警察署東隣／駐車場完備

JOKER X
Computer Game Shop

〒438-0086 静岡県磐田市見付 4317
TEL 0538-39-2454
FAX 0538-39-2754
営業時間 12:00～24:00(年中無休)

資料の請求は、９０切手を２枚同封して上記住所まで！

Next-Factory

Neo-G.P.C.

－ 入会案内 －

《 新規会員様／スタッフ様 追加募集!! 》

ファミコン～パソコンまで、あらゆる《ジャンル》を問わず活動している、
マルチサークルです。海外にも、会員様が沢山います。
興味を持たれた方は、ドシドシご入会ください。入会金は無料です。

[活動内容]

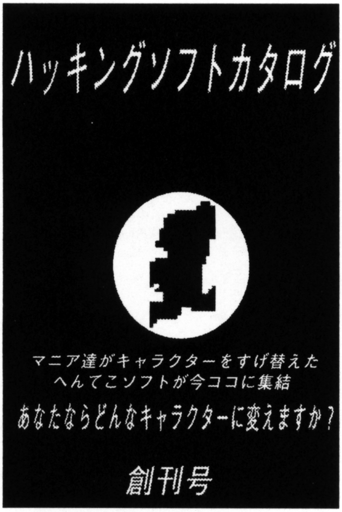
●ファミコン～パソコン、はたまた「たまごっち攻略」まで、幅広くやっておりますので、ビギナーからマニアまで楽しめる、究極のサークルになっています。
●主な活動は、ゲームの改造（Ｘ－ＴやＰＡＲを使用）、現在は、プレイステーション、セガサターン、スーパーファミコン、Ｎ６４、の改造をやってます。
●また、同人ソフトや同人誌の、企画／製作／販売なども行っています。
ゲーム攻略、情報交換、たまごっちの販売など、何でもこなします。
●活動内容については、参加しても、しなくても、もちろんＯＫです。
強制無しの自由なサークルですので、ご安心を！！
《おかげさまで、現在、会員様は、３００人を突破しました》

▼▼▼▼▼▼▼▼▼ 入会すると、イロイロな[特典]があります ▼▼▼▼▼▼▼▼▼
●海外（アジア）等で買って来たアイテムやプレミアムアイテムを適価にてお譲りいたします。（他にも、イロイロとありますのでお楽しみに!!）
●定期的なＤＭ発行。（超レアなグッズからマニアグッズまで、超豊富!!）
●各種、情報提供者には、規定の原稿料（情報料）をお支払い致します。
▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲

〒630 奈良県奈良市大安寺2－10－2－C－101
大原様方「Ｎｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙ編集部」入会係
E－Ｍａｉｌ ： ｎｅｏ－ｇｐｃ＠ｓｉｋａｓｅｎｂｅｙ．ｏｒ．ｊｐ
HOMEPAGE URL ： http://www.sikasenbey.or.jp/neo/index.htm

Office KUBOTA

待望の第二弾ついにリリース



ハッキングソフトカタログ

創刊号

マニアックな人たちが有名ゲームのキャラクターをすげ替えたへんてこなゲームを私独特の癖のある口調で紹介するこの本。

現在出ているNESのハッキングソフトはコレ一冊で網羅できる。

みんなが良く知ってるゲームもキャラクターがスゲ変わっていたりサブキャラで違うキャラが出ているだけなのに何故か興奮してしまう。魅惑のソフト集！

あなたならこのキャラクターをどんなキャラクターに変えてみますか？

アメリカファミコンソフトカタログ

創刊号

アメリカにしかない癖のあるファミコンソフトを私独自の癖のある口調で語った全60ページ！
読者からの反響もあり第二弾も制作中!!
百聞は一見に敷かず
是非ごらんあれ



販売店一挙拡大
- 通信販売
  - Positive　　Bung Japan
- お店
  - ゲームスアーク　　秋葉原
  - 書泉ブックマート　神保町
  - マルゲ屋　　神保町　札幌　大阪上六　大阪梅田　名古屋　仙台

＊Office KUBOTAでは委託販売店を大募集です。
お気軽にご連絡下さい。

120-0004　東京都足立区東綾瀬1-28-21 第一アスナロハイム301
Office KUBOTA　代表取締役　窪田優

話題独占！

月刊ディスクマガジン
for PC-9801/21
& Windows

助さん



あなたのゲームを生き返らせる！！

美少女ゲームを買ったのはいいけれど、時間がなくて遊んでいる暇がない、面倒くさくてやっていられない。でも、せっかく買ったんだから絵は見てみたい。骨までしゃぶりたい。こんな経験をしたことはありませんか？
そんな貴方をお助けする、美少女ゲーム改造ユーティリティーが満載の月刊ディスクマガジン、それが「助さん」です。どなたにも簡単にお使いいただけるユーティリティー集です。
高価なシステム本体等は必要ありません。
「助さん」は月刊のディスクマガジンですので、毎月の新しいゲームに次々と対応していきます。
もちろん、バックナンバーにより過去のゲームにも対応しておりますので、眠っているゲームの活用にもお役に立ちます。

最新のゲームにすばやく対応！「助さん *dash*」

「助さん*dash*」は月刊ディスクマガジン「助さん」の姉妹品であり、助さんの速報版、廉価版の役割を果たしております。旬発売の不定期刊で新作ゲームに個別対応しており、お求めやすいお値段になっております。こちらの方もよろしくお願いします。

助さん無料お試しキャンペーン第２弾！！

『「助さん」がどういうものか使ってみたい』という方に，特製の体験版をご用意いたしました。
今回はWindowsのゲームにも対応した第２弾です。以前の体験版をお申し込みいただいた方も是非ご応募下さい。いくつかのゲームに対応したユーティリティーとバックナンバー等のリストを収録しております。
今回はこの広告をご覧になった方に、特別に無料にて配布させていただきます。返送料のみをお客様にご負担をお願いします。また、メディアは 3.5インチ1.44Mフォーマットのフロッピーのみとさせていただきます。

申し込み方法
1. お客様のご住所とお名前を記入した**宛て名ラベル**
2. 返送料として**９０円**分の切手
3. **「助さん体験版申し込み」**と書いたメモ

以上の３点を封筒に入れ、下の住所までお送り下さい。

〒101-0044　東京都千代田区鍛冶町 1-6-17　合同ビル 6F　Studio 捜査一家
ディスクマガジン「助さん」お試し版２　係

平成１０年８月３１日消印有効です。少しでも興味を持たれた方、最新情報をご希望の方はご遠慮なく体験版をお申し込み下さい。また通販等の問い合わせもこちらにお寄せ下さい。

助さん取り扱い店

秋葉原　ストレート秋葉原店　TEL. 03-5256-4401
メッセサンオーV号店　TEL. 03-3255-3442
ソフトランドぽち秋葉原４号店　TEL. 03-3255-9077
ＯＡリサイクル４号店・６号店　TEL. 03-5297-2001

取り扱い店大募集中！

札幌市　パロディハウス　TEL. 011-221-7006
宇都宮市　デンショウ　TEL. 0286-35-2716
名古屋市　ドルフィン山本　TEL. 052-264-4145
大阪市　ソフトランドぽち日本橋１号店・３号店　TEL. 06-634-6563
広島市　ビスコ紙屋町店　TEL. 082-247-5618

毎週毎週、㊢ジャンク市、㊙インターネット、㊟送料、税５％

電脳 Shopストレート

TEL 03-5256-4401
FAX 03-5256-4402

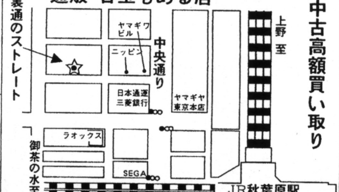
秋葉原にストレートの２号店
DOS／V専門館近々オープン
オープン特価商品多数あり!!
（年内無休）受付AM11:00～PM8:00

●土、日、祭（先着限定数）MO／CD－Rメディア大特価
EZ、CD－ROM、HD、Zip各一台……隔週大出血大特価

ストレート　秋葉原店　無休11時～20時まで
裏通りガレージShop　土・日・祭日オンリー 税３％

東京都千代田区外神田３－２－13　ハシズメビル１F、２F

通販　目玉もある店



フジソク　コンパクトララッシュカード　4M	5900円
フジソク　コンパクトララッシュカード　8M	8900円
フジソク　コンパクトララッシュカード　15M	12500円
フジソク　コンパクトララッシュカード　30M	20000円
ＬＧ.　15.1"TFT液晶モニター(CRT17インチ相当の画面サイズ)	248000→159000円
ELITE　P5SD-BAGP搭載SISマザーボード SIS 5591&5595 AGP PCI×3 DIMM×2 SIMM×4 USB&IrDA 3/4Baby AT	11900円
TEL-2V　ＴＶ電話システム（オザム）ソフト付	14900円
SNE　デジタルＰＣカメラＣＡＭ	22800→9900円
SNE　ＣＤ－ＲＯＭ　ＰＬＡＮＮＥＲ PCMCIA(IDE／ATAPI)インターフェイス付　外付ケースキット	22000→12900円
SNE　ＰＣＭＣＩＡカードドライブ２Ｓ	29800→14900円
SNE　ＰＣＭＣＩＡカードドライブ２Ｆ	22800→13800円
SNE　ＤＯＳ／Ｖ用ミニ６４ＫＥＹプログラマブル	4900円
ゴールドスター　32倍速ＣＤ内　ATAPI／IDE	8800円
Tekram　DC-390X　PCI　FAST／S	6900円
Tekram　DC-390U　PCI　ULTEA／S	9900円
Tekram　DC-390F　PCI　ULTEA／WS	13900円
ＤＩＳＮＥＹミッキーマウス１プリントマップ　他４種類	750円
ディズニー　マウスＰＳ２	9800→5880円
A4TECE　縦／横スクロール　マウスＰＳ２	特価1900円
C／B　マイクロソフト　インテリジェント　マウス	3380円
C／B　マイクロソフト　マウスＰＳ２　バルク	1580円
C／B　マイクロソフト　シリアルマウス　バルク	1580
ハンバーガーマウス　4200DPI　DOS／V	特価980円
ケース　ＨＤＤリムーバブル　SCSI／IDE	2580円
ケース　ＨＤＤ　5"ベイのマウンター　クーラー２ケ付	1880円
オリジナル　内蔵電源用４分岐ケーブル（４ピン×４）	680円
９ピン　シリアル切替器　1:3　9F／9Fケーブル付	3000円
C／B　内蔵用８cm　ｆａｎ	1880円
星野金属　ＣＰＵクーラー　Ｐ２用	特価2500円
星野金属　ＣＰＵクーラー　ペンティアム用　P5／4ピン	特価1500円
星野金属　ＣＰＵクーラー　ＡＸ用　P5／3ピン	特価1750円

ストレートインターネットショップオープン
http://www.remus.dti.ne.jp/~qwert
SOFTONE
http://www.softone.co.jp

ガレージＳｈｏｐ目玉　（土 日 祭）

マザーボード新品9000円より　98、DOS/V、MACマウス¥580より
FD、HD、電源付ケース　ジャンク¥100より　各種テンキー¥300より
ケーブル¥50,¥100,¥250,¥500　ジャンク基盤ボード¥200,¥300より各種
新品パーツ10円より　特選アダルトビデオ販売¥1500,¥1980,¥2980,¥4800　その他在庫処分
大特価（新品、中古、ジャンク品多数）

サンヨー　ＣＰＵクーラー　ペンティアム用　P6	特価2900円
サンヨー　ＣＰＵクーラー　センサー付　P5／4ピン	特価2900円
サンヨー　無停電装置　３００Ｗ	19800円
コムパック　WIN95KEYBOARD-109	2580円
DOS／V用　WIN95KEYBOARD-109	1980円
SOUND　SYSTEM　エコライザー	9800→3980円
98　DOS／V3.5　ベイ用スピーカーP	4800→2380円
Mli-1マイクロホン（インターネット）FREE-Dスネイク	780円
マンハッタン　アームレス　キーボードパット	1000→280円
マンハッタン　FAXクリーニングキッド	3600→680円
ハンディー　ミニ　クリーナー　バッテリー付	4800→680円
ナナオ　ScreenManager Pro MAC用	3980円
ナナオ　Screen　DOS／V用	10000→3980円
マイクロ　WIN98製品AT日本語OEM版CD　OS	----
マイクロ　WIN98製品AT日本語OEM版CD　OSR2.5	----
Gear　ＣＤライティングソフト日本語マニュアル付	18800円
Gear　Replicater　一発ＯＫ！！　V1.2	5480円
同人誌　ＣＤＲ焼き焼き講座	1200円
ＦＤ　ＭＡＣ　ＣＤＲ焼き焼き講座	600円
Justy　98キーボード109WIN95対応	5900円
SEN　98PCM音源搭載MIDIボード MIDIインターフェース付　WIN95対応	特価9800円
SNE　98FM音源　ジョイポート付	16800→4500円

ＴＤＫ　ＭＯ ＯＲ－６４０　５枚	8500円
マクセル　ＭＯ ６４０　５枚	6500円
メモレックス　ＭＯ 640 DOSWIN　５枚	4750円
マクセル　ＭＯ　２３０　ＤＯＳ　５枚	2250円
ＴＤＫ　ＭＯ　２３０　５枚	2250円
フジ　ＭＯ　２３０　ＭＡＣ２Ｐ	890円
ＪＡＺ　メディア１ＧＢ DOS MAC	12900円
メモレックスＺＩＰ-100MMAC.DOS	1390円
ＴＤＫ　ＣＤ－ＲＷ	1580円
マクセル　ＣＤ－ＲＳ７４　10枚	1680円
三菱化成　ＣＤ－Ｒ　７４　10枚	1880円
ＴＤＫ　ＣＤ－Ｒ　７４　10枚	1880円
ソニー　ＣＤ－R74プリンダブル10枚	2190円
That's sCD－R74／670T太陽誘電10枚	2190円
Ｐ／Ｍ　ＣＤ－Ｒ　７４　台湾　10枚	1380円
ハンディＣＤケース48枚用ブラック	1280円
ケース　ＣＤキャリー	690円
ＣＤ－ＲＯＭレンズクリーナー	2000→780円

バンダイ　たまごっち２　オスッチ　メスッチ　各４種	1980→990円
バンダイ　ＧＢ　オスッチ　メスッチ　カートリッヂ	680円
ＰＳ用　ＩＣチップ　1000から7000　カラー図付／特殊加工済	4980円
ＰＳ用　ＩＣチップ　1000から7000　図付	2580円
ＳＳ用　白２０Ｐサターン改造チップ　改造図面付 最新ハンダ付なし／電源ケーブル付	7800円
ＳＳ用　黒２０Ｐサターン改造チップ　改造図面付	5800円
ＰＣ　ＣＯＭＭＳ　ＬＩＮＫ	6800円
ＳＳ　プロアクションリプレイ５ＩＮ１＋４Ｍ	7900円
ＳＳ　メモリー４Ｍ	4800→2980円
SONY　ＰＳ／ＵＳＡ　日本ＭＣ　香港	35800円
SONY　ＰＳ／ＵＳＡ　日本ＭＣ＋ＶＣＤ　香港	54800円
ＰＳ　プロアクションリプレ　日本語タイプ	2980円
ＰＳ　メモリーＣＡＲＤ　２４０　非圧縮タイプ	6900円
ＰＳ　メモリーＣＡＲＤ　１８０　非圧縮タイプ	4900円
ＰＳ　メモリーＣＡＲＤ　６０　非圧縮タイプ	3900円
ＰＳ　メモリー２Ｍ　３０　非圧縮タイプ	1980円
ＰＳ　メモリーＣＡＲＤ　１２０　日本語マニュアル	3800円
ディスク　助さん一月刊４６号　６月	1980円
平凡社　世界大百科事典WIN95CD	70000→57000円
特価　ハイブリッドＣＤ／50種	各980円
特価　ビデオＣＤ／50種	3800～8800→1980円
秘判　ビデオＣＤ／50種　近日発売	3800円
WIN／CD新作のソフト	20% 25% 30% 35% 40% OFF
アダルトビデオVHS　新作入荷　AV	1980円 2500円 2980円
アニメのアダルトビデオＶＨＳ　４タイトル40種	1980円

〒101－0021　東京都千代田区外神田３－２－13
ハシズメビル２Ｆ
ストレート　TEL 03－5256－4401
FAX 03－5256－4402

●東京都民銀行新宿支店　送料と税５％
振り込み口座（普通）０７２０９２４
●最新の資料総合見積書は、
切手90円×２枚を送ってください。

アンケートに答えて豪華商品をもらおう!!

POSITIVE Vol.5

合計50名様に当たる!! 読者プレゼント!!

アンケートに答えてくれた方から抽選で、マニアが泣いて喜ぶ(?)超豪華商品を大プレゼント。アンケートの回答、貴方の住所・氏名・年令・電話番号、希望プレゼント番号を記入して、POSITIVE編集部まで。締切は98年11月末日の消印まで有効。尚、当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。 皆さんふるって応募してね!!

商品名	人数
①SF スペシャルパートナー(32M)	1名
②N64 好きな64マジコンどれでも1台(V64/Z64/SP64)	1名
③エミュレーターセレクションCD	5名
④PS MOD−CHIP(4wire)+SS IC7X	5名
⑤ウラモノ同人誌セットA(エミュ活・リスト全集赤青・マジコン通信)	8名
⑥ウラモノ同人誌セットB(地下文書・コミックポジ・CLUB-CDR)	10名
⑦JOKER 9~17号 9冊セット	10名

(提供:POSITIVE ENTERPRISE)

POSITIVE 読者アンケート

① 今号で面白かった記事は何ですか?(いくつでも可)
② 今号でつまらなかった記事は何ですか?(いくつでも可)
③ あなたの持っている電脳系同人誌を教えて下さい。

01:POSITIVE 各号
02:エミュレータ活用テクニック
03:マジコン通信
04:パチモノ通信
05:R通信
06:地下文書保存館
07:Xin1 各号
08:JOKER 各号
09:Oh! MAGICOM 各号
10:電脳ブラックマガジン 各号
11:プレミアム ブック Vol.1
12:その他

④ 上記同人誌の中で、あなたが読んでみたいものはありますか?(いくつでも可)
⑤ POSITIVEの感想・意見・読者コーナーへの投稿がありましたらお書き下さい。
⑥ 希望プレゼントの番号と商品名をお書き下さい。(1つのみ)

アンケート・各種投稿の宛先は!!

〒344 埼玉県春日部市一の割 1−23−18
鶴見和昭 方 POSITIVE編集部 ○○係

まで!!

Writer

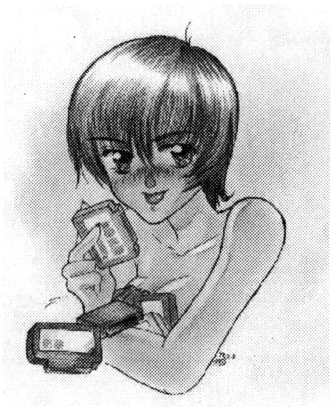
鶴見 和昭／RYU－J／大原 登／糸井川 邦明／霧島 幸史／内海 行正／
石渡 悠貴／YORY／ガスト関／KUN／YOMO／麟閣／吉田 友明／
SKILLSさえき／スガモン／矢本 広／R2W 菊澤光信／五十嵐 覚／
ZeXploReR／QT鈴木／マミヤ狂四郎

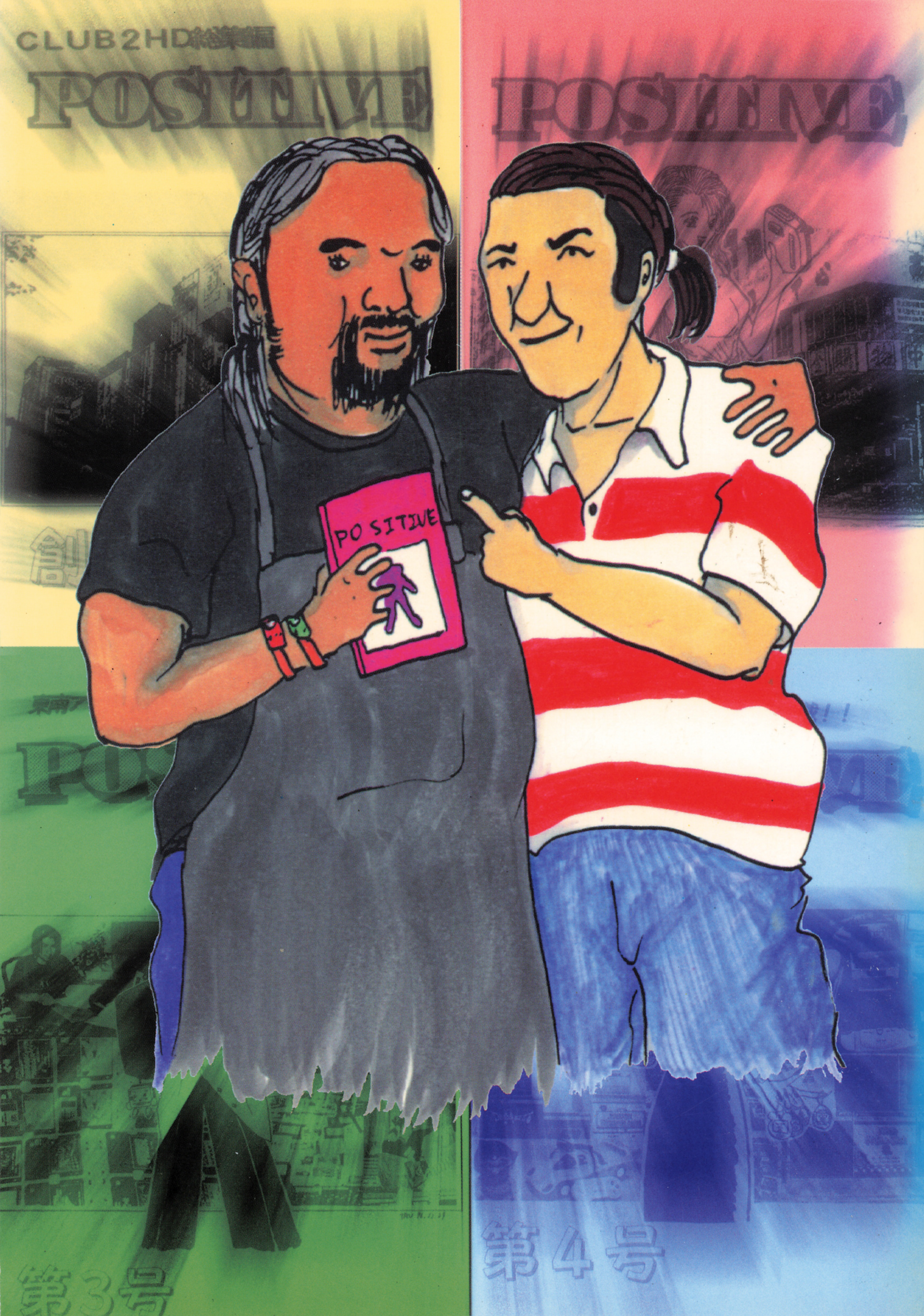
Special Thanks

ハドソン高橋名人／鈴木 みそ先生／千葉 麗子嬢／クーロン黒沢／おおしま健
ゲームスアーク東京 松尾店長／アキバ麗店 代表 アニキ／同じく こぶ平／
ニティポン・リティチャイバイブー／ゲームスアークメガショップ 八代／
ストレート 高麗／トマトマン／モータリアン楠田 裕輝(スーパームササビ)／
TOMMY 鈴木／安藤 滋啓／YOUHEI／原爆印度大使／河村(弟)賢治／
BS 代表 原田 元喜／リスト作成隊代表 EXE 波多江／メルシィ田中／
F91／黒作り／芹沢克巳／Y.PROJECT／SKILLS／
ゲームスアークプロショップ・メガショップ／ストレート／あきばおー／
BUNGJAPAN／CONOSOLE7／NEXTFACTRY
JOKER－X／POSITIVE－ENTERPRISE

奥付

POSITIVE５号＋総集編
発行日 ９８／８／２０
企画・制作 POSITIVE
発行者 鶴見 和昭
編集・レイアウト 鶴見 和昭／RYU－J
表紙 芹沢 克巳／マミヤ狂四郎
（CG加工・RYU－J）
印刷 ポプルス （042-552-0596）
連絡先 〒344-0032
埼玉県春日部市備後東 1-22-55-101
鶴見 和昭 方「POSITIVE 編集部」
E-MAIL tsuru@jp.tri6.net
HOMEPAGE http://users.jp.tri6.net/~tsuru/





CLUB2HD総集編
POSITIVE
POSITIVE
POSITIVE
第3号
第4号